
vec ce numéro, une Memory Card pour PlayStation
Dreamcast N64 PlayStation/PlayStation 2 Arcade GB
Joypad
N° 91 Novembre 1999
Le magazine des consol
omb
Raider 4
emiers pas
ec Lara
onkey
Kong 64
e de bananes sur N64
Le tes
Resident
Evil 3
Autopsie d'u
chef-d'œuvre
Les premiers jeux
PlayStation 2
EX3 The Street Fighter
Munch's Oddysee
X-Fire
Onimusha
SKYROCK
Premier sur le rap
T 4161 - 91 - 49,00 F

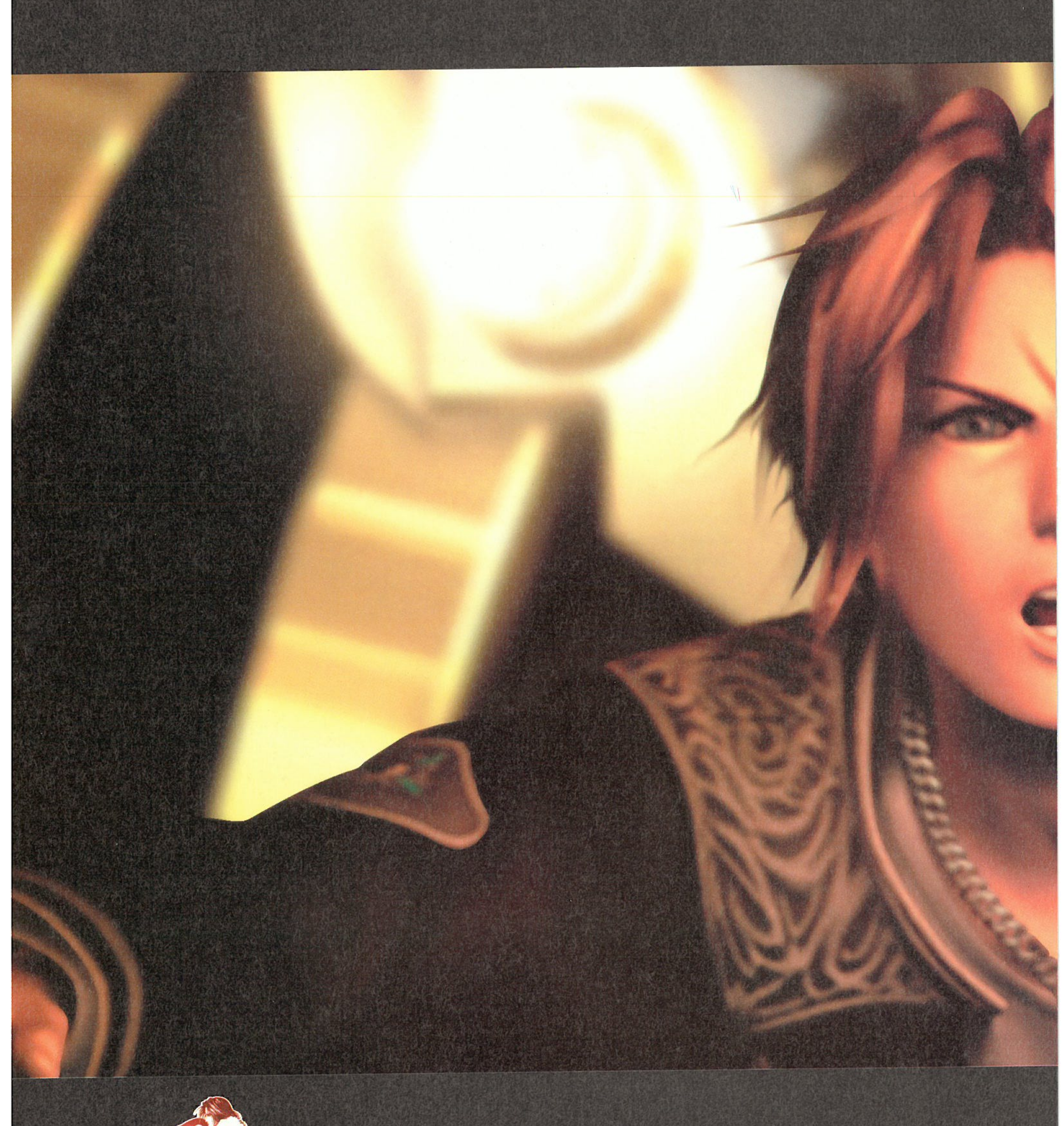
Question d'ambiance

Après avoir effectué une brillante et volontaire traversée du désert sur les huit premiers mois de l'année, les éditeurs de jeux se trouvèrent fort dépourvus, lorsque la fin d'année fut venue. Des jeux, trop comme d'habitude, et des consommateurs, pas assez, mais plus que d'habitude. Pour les moins assurés, il devenait donc essentiel que la presse s'enthousiasmât. Par solidarité voulu-t-on nous faire croire. Des considérations politiques bien plus qu'éthiques. L'air du temps en quelque sorte. Pourtant, Joypad ne suivant pas cette voie, nombreux auront été les éditeurs et constructeurs à se fâcher de ce manque singulier de charité. Entre les jeux qui n'arrivent pas, ou alors en version définitive (déjà dans le commerce), les petites fâcheries concernant la mise en images de produits concurrents et les scandales dus aux notes jugées « trop sévères », ce Joypad 91 sera finalement paru. Et dire que, plus tard, dans dix ans, on rira beaucoup de tout ça.

T.S.R.

GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR

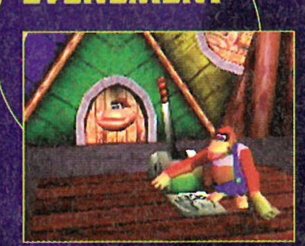
Photo Gran Turismo ©Sony C.E./Polyphony Digital



sommaire

La tradition est respectée. Un déluge de tests ce mois-ci, avec une nette domination numérique pour la PlayStation. La N64 ne se débrouille d'ailleurs pas mal, grâce à Infogrames entre autres. Pour ce qui est de la Dreamcast... les titres en test n'étant hélas pas arrivés à temps à la rédaction... Ce n'est évidemment que partie remise au mois prochain, pour une couverture complète de toute l'actualité Dreamcast. Encore de belles choses en perspective.

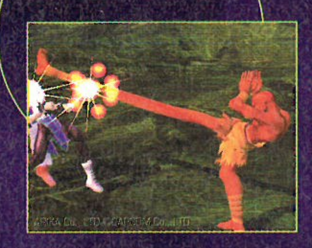
ÉVÉNEMENT — 10



Et top ! Je suis un gros SINGE virtuel qui me repaît essentiellement de bananes. Mes prochaines aventures vont mélanger plate-forme et 3D. Je suis, je suis...

NEWS JAPON — 25





Et top ! Mon premier est le troisième épisode d'un jeu de baston ultra réputé, mon second ne narre pas les aventures du peintre impressionniste allemand. Nous sommes, nous sommes...

NEWS EUROPE — 54



Et top ! Mon premier n'a rien à voir avec le tourisme, mon second est un boxeur anglais qui n'a rien de royal, mon troisième fait du 90D. Nous sommes, nous sommes...

NET P@D — 92



Et top ! Je passe toute ma vie sur Internet en quête de news et de rumeurs sensationnelles. Je porte un sweet sur lequel j'ai accroché la figurine du Pingu. Je suis, je suis...

Joypad est édité par la société HACHETTE-DISNEY-PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social : 10 rue Thierry le Luron 92538 Levallois Perret Cedex
tel : 01 41 34 87 75 fax : 01 41 34 87 99 tel abonnements : 01 55 63 41 14 Siège de la rédaction : Immeuble Delta 124 rue Danton TSA 51004
92538 Levallois Perret Cedex
Gérants : Bruno Lesouef, Fabrice Plaquevent
Directeur délégué adjoint : Pascal Traineau
Associés : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Fabrice Plaquevent

LA REDACTION
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps / oscamps@club-internet.fr
Rédacteur en chef : Jean-François Morisse / morisse@club-internet.fr
Rédacteur en chef adjoint : Nourdine Nini / trazom@club-internet.fr
Correspondant permanent au Japon : François Hermelin
Secrétaire de rédaction : Cécile Lando, Edwige Nicot
Correctrice : Viviane Fitas
Secrétaire : Laurence Geuffroy
Ont participé à ce numéro : Christophe Delpierre (Chris), Grégoire Hellot (Greg), Jean Santoni (Willow), Grégory Szriftgiser (RaHaN), Kendy Ty (Kendy), François Tarrain (Elwood) et Julien Chièze (Gollum).
Pour contacter la rédaction : redacpad@club-internet.fr
Numéro Promévente : 08.00.19.84.57

LA MAQUETTE
Directeur artistique : Christophe Gourdin assisté de Lionel Gey
Maquette : Catherine Branchut, Sonia Caron, Hervé Drouadène, Joseba Urruela, Yohan Meheu.

Correcteur photos : Stéphane Leclercq Illustrateur : Pi XX
LA PUBLICITE
Directrice de publicité : Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25)
Directeur de clientèle : Antoine Tomas (01 41 34 86 93)
Chef de pub : Jean-François Feneux (01 41 34 88 33)
Assistante : Cécile-Marie Reye, Vanessa Gabriel (01 41 34 87 28)
SERVICE PROMOTION
Directrice de promotion : Emmanuelle Delachaux
Responsable de promotion : Éric Trastour
Assistante de promotion : Hélène Chemin
Abonnements Joypad BP2, 59718 Lille Cédex 9
Tarifs 1 an (11n°) France : 279 F, étranger bateau : 380 F
Tarif avion sur demande au 05 55 63 41 14

LE MINITEL
Service télématique 3615 Joypad Centre Serveur : Nudge Interactive
Animateur : El Fredo Assistant : Sephiroth

Photogravure : Champa, Compo Imprim
Imprimé par Brodard Graphique membre de E2G, et la Galiotte Prenant
Distribution presse : Transports Presse
Illustration de la couverture : Tomb Raider IV © Eidos

Commission paritaire : 73360

Ce numéro comporte une carte-mémoire collée sur la première de couverture.



La PlayStation 2 est (presque) là

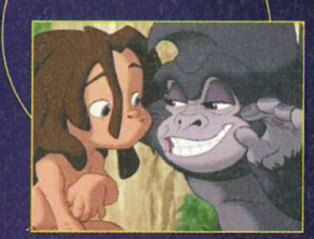
VOUS VOULIEZ TOUT SAVOIR DE LA PLAYSTATION 2, ALORS JOYPAD EST ALLÉ AU JAPON PRETER MAIN-FORTE À L'AMI BANANA. NOUS EN AVONS RAPPORTÉ UN MAX D'INFOS AFIN QUE RIEN NE VOUS SOIT CACHÉ SUR LA PROCHAINE BOMBE DE SONY. DÉCIDÉMENT, TOUT BOUGE TRES VITE CES DERNIERS TEMPS.

ZOOMS — 99



Et top ! Mon premier n'est pas un virus même s'il se comporte comme tel, mon second n'a pas de points communs avec le X. Nous sommes, nous sommes...

TESTS — 115



Et top ! Mon premier se déplace sans membres apparents, mon second est un thème biblique du chapitre des Révélations. Nous sommes, nous sommes...

ARCADE — 170



Et top ! Je suis un salon japonais dans lequel sont dévoilés les futurs jeux d'arcade. Mon stand le plus marquant présentait SNK VS Capcom. Je suis, je suis...

COTÉ PÉCÉ — 178



Et top ! J'arbore un look de vampire même si je ne me rattache pas au groupuscule gothique. J'ai les cheveux longs et utilise l'Oréal parce que je le vaux bien. Je suis, je suis...

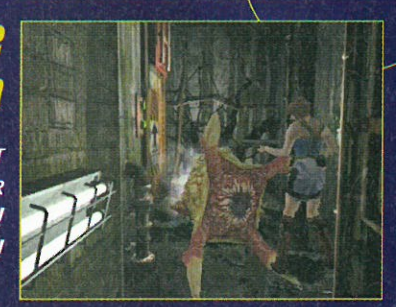
ASTUCES — 180



Et top ! Je suis une rubrique culturelle qui enseigne aux flemmards l'art et la manière de tricher. Mes blagues pourries affectent le quotient intellectuel de mes lecteurs. Je suis, je suis...

Hot ! Hot ! Hot ! Hot !

Bio Hazard : Code Veronica



Les zombis, plus en forme que jamais, vont nous flanquer la chair de poule sur Dreamcast ! Mon Dieu, sauvez-nous !!! Ames sensibles, évitez la page 36 !

PlayStation

Bio Hazard 3 (zoom)	100
Championship Motocross (test)	164
Chessmaster 2 (test)	164
Demolition Racer (test)	161
Destrega (test)	163
Dino Crisis (test)	132
Dreamstory (test)	163
F1 99 (test)	130
FIFA 2000 (test)	136
Final Fantasy VIII (test)	124
Front Mission 3 (zoom)	108
Galerians (zoom) p	110
Getter Robot Daikessen (zoom)	112
Goo Goo Soundy (zoom)	112
Hugo 2 (test)	164
Hot Wheels Turbo Racing (test) p	160
Kingsley (test)	162
Le Monde des Bleus (test)	140
Madden NFL 2000 (test)	154
No Fear Downhill Mountain Biking (test)	144
Pac Man World (test)	162
Paqa (zoom)	113
Pong (test)	162
Purumui Purumui (zoom)	113
Quake 2 (test)	148
South Park (test)	161
Spyro 2 (test)	146
Star Ocean 2 (zoom)	113
Star Wars Episode One Adventure (test)	156
Suikoden 2 (zoom)	113
Tarzan (test)	142
The Next Tetris (test)	162
Torneko No Daibôken (zoom)	113
WCW Mayhem (test)	161
Worms Armageddon (test)	122
Xena Princess Warrior (test)	161

Nintendo 64

Asteroids (test)	164
Gex 3 Deep Cover Gecko (test)	160
Jet Force Gemini (test)	152
KO Kings 64 (test)	128
Rayman 2 (test)	118
World Driver Championship (test)	150

Game Boy Color

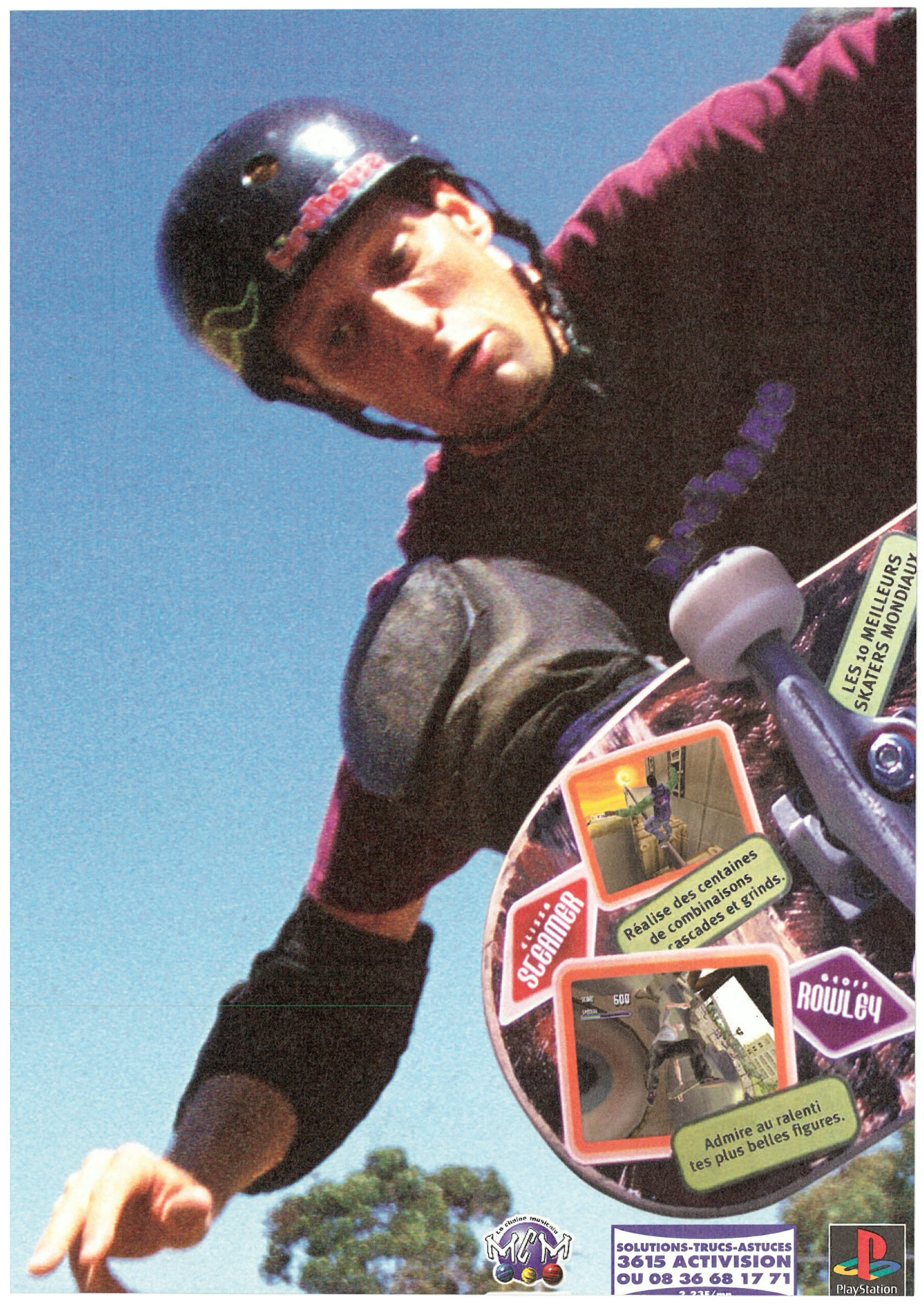
Fourmiz (test)	166
Papyrus (test)	166
Tarzan (test)	166
Yannick Noah (test)	166

Dreamcast

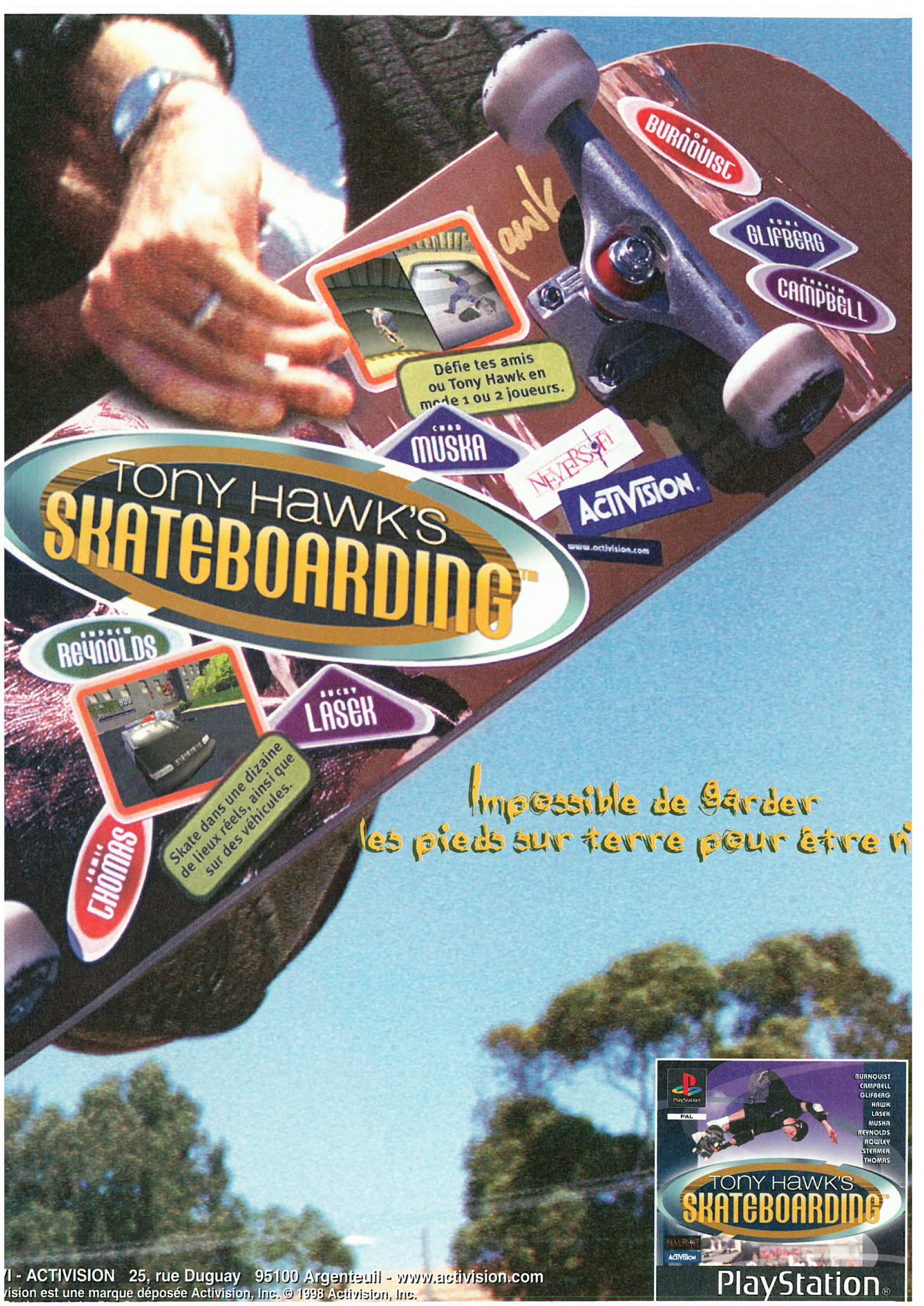
Black Matrix (zoom)	112
Climax Landers (zoom)	104
Espion-Age-nts (zoom)	106
Hydro Thunder (test)	163
Let's Make a Soccer Team (zoom)	112
Mortal Kombat Gold (test)	163
Pop'n' Music 2 (zoom)	113

JOYPAD RECHERCHE DES JOUEURS... DES VRAIS !

Pour son service Télématique, JOYPAD recherche de vrais joueurs acharnés, disponibles, sérieux et responsables afin de rédiger des solutions de jeux toute consoles confondues.
Désolé pour les provinciaux mais il faut impérativement habiter Paris ou sa région
Bonne maîtrise de la langue française et connaissance de l'anglais et du Net appr
Envoyez votre candidature à:
JOYPAD - SERVICE TELEMATIQUE
124, rue Danton TSA 51004
92538 Levallois-Perret Cedex



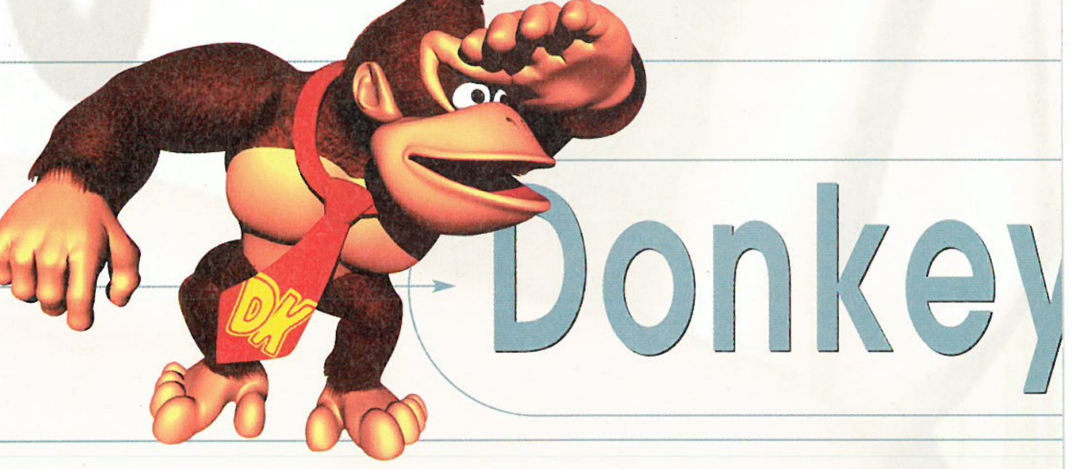
LES 10 MEILLEURS SKATERS MONDIAUX
Réalise des centaines de combinaisons cascades et grinds.
STEAMER
ROWLEY
Admire au ralenti tes plus belles figures.
SOLUTIONS-TRUCS-ASTUCES
3615 ACTIVISION
OU 08 36 68 17 71
PlayStation



BOB BURNQUIST
RUNE GLIFBERG
KAREEM CAMPBELL
Défie tes amis ou Tony Hawk en mode 1 ou 2 joueurs.
CHAD MUSKA
NEVERSOFT
ACTIVISION.
www.activision.com
TONY HAWK'S SKATEBOARDING™
ANDREW REYNOLDS
BUCKY LASEK
Skate dans une dizaine de lieux réels, ainsi que sur des véhicules.
JAMIE THOMAS
Impossible de garder
les pieds sur terre pour être n
PlayStation
PAL
BURNQUIST
CAMPBELL
GLIFBERG
HAWK
LASEK
MUSKA
REYNOLDS
ROWLEY
STEAMER
THOMAS
TONY HAWK'S SKATEBOARDING™
ACTIVISION
PlayStation®

DONKEY KONG 64

EDITEUR : Rare/Nintendo
MACHINE : Nintendo 64
DISPO. EUROPE : Décembre 99



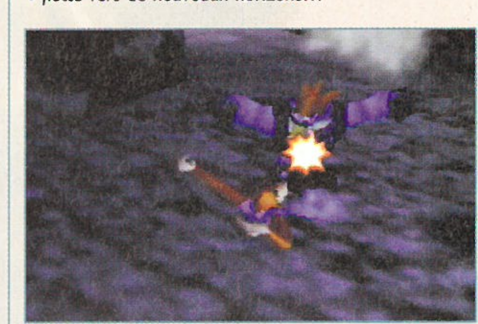
Donkey

Enième Banjo & Kazooie, ou ren

RARE CONTINUE SON BONHOMME DE CHEMIN, MAIN DANS LA MAIN AVEC NINTENDO. IL EST LE SEUL À PRODUIRE AUSSI RÉGULIÈREMENT DES TITRES DE QUALITÉ, MÊME S'ILS SONT TOUJOURS UN PEU PAREILS… DONKEY ÉCHAPPE-T-IL À LA RÈGLE ?



Gonflé par un pad spécial du niveau, le personnage flotte vers de nouveaux horizons…

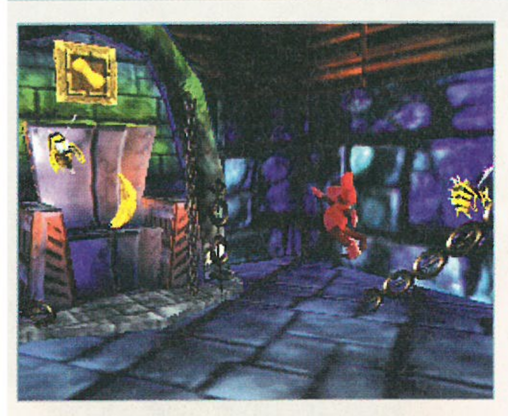


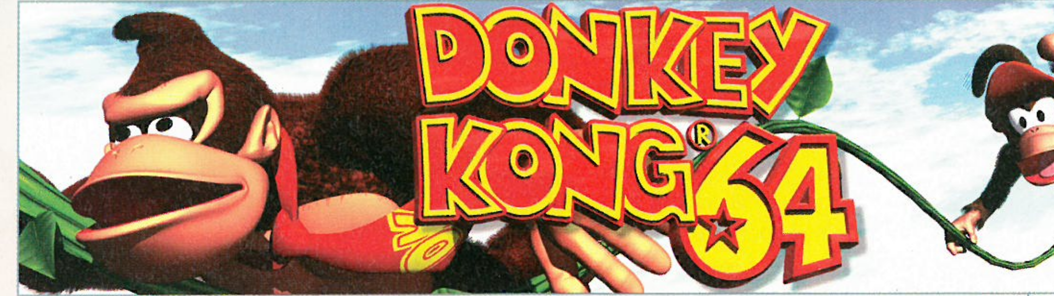
Kong 64



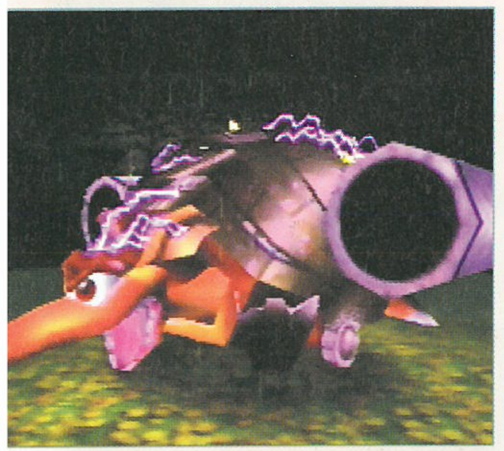


veau plate-forme ?





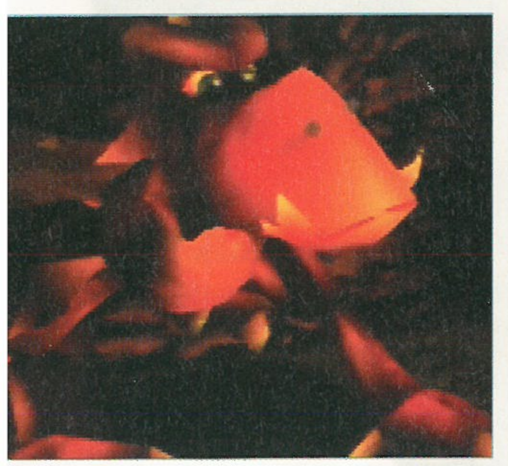
A l'E3, Nintendo en a fait tout un plat. C'est ce qu'on appelle la fierté, et aux Zetazunis, on maîtrise. « La Dolphin va écraser la PlayStation 2 et la Dreamcast. Mais en attendant, la N64 va une fois de plus prouver qu'elle est actuellement la machine la plus puissante du marché, grâce à Donkey Kong 64. On ne peut rien vous dire de plus, si ce n'est que jamais aucun jeu N64 n'a été aussi loin ». Voilà un peu le genre de ce que nous disait Monsieur le Big Boss de Nintendo of America, en cette soirée du premier jour de l'E3 dernier, à Los Angeles, lors de la conférence Nintendo. Les jeux développés par Rare sont réellement extraordinaires. Un tel talent a d'ailleurs parlé de lui-même depuis plusieurs années sur la machine à cartouche. Il faut être honnête, Donkey Kong 64 place la barre toujours aussi haut. Rare reste vraiment très fort, mais un brin d'humilité chez Nintendo serait aussi le bienvenu. Laissons le jeu parler avec ses propres mots, pas la peine d'en rajouter.



Un autre Boss. D'une manière générale, ils sont plus difficiles à battre que ceux de Banjo & Kazooie.

C'EST BÔ

Ce nouveau jeu de Rare ne pourra pas fonctionner sans le Ram Pak. C'est le choix catégorique adopté par les développeurs, sous couvert d'offrir en retour une qualité graphique décuplée. Nous avons enfin pu mettre la main sur une version jouable du jeu, sur laquelle nous nous sommes penchés avec le même œil que celui de l'expert comptable cherchant la fraude fiscale. Malheureusement, nous n'avions pas tous les cahiers de comptes ! En réalité, seule la version de l'E3 et sa douzaine de niveaux nous ont permis d'avoir un avant-goût de la nouvelle coqueluche de Nintendo. Mais déjà, il y a de quoi en tirer quelques avis, et se faire une idée sur le jeu. Premier point : graphis-



Les Boss et le reste du jeu sont toujours dans le goût classique des jeux de plate-forme Nintendo.

LES STAGES BONUS

Disséminés un peu partout dans les niveaux réguliers, ces mini-jeux sont très variés. En voici deux exemples, aux antipodes l'un de l'autre.

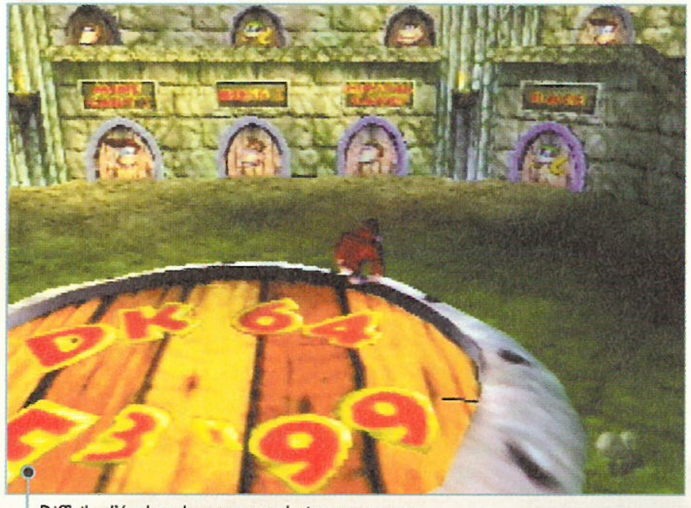


Ici, un jeu très connu : celui du « tape sur la tronche des crocos qui sortent ». En temps limité, il y a de quoi stresser.



Vous êtes dans un mini-labyrinthe, avec des ennemis qui patrouillent à la lampe torche. Il faut trouver la sortie sans se faire repérer !

PAR RAHAN



Difficile d'évaluer la structure du jeu avec cette version vieille de mai dernier. Nous en saurons plus prochainement.



Un grand classique désormais : la course glissade introduite dans Mario 64.

me et technique. De ce côté-là, vu les promesses faites, on ne pouvait qu'avoir le meilleur. Rare s'est surpassé une fois de plus, mais peut-être pas autant que l'on pouvait s'y attendre. En effet, après Banjo & Kazooie, Rare semblait être parvenu à maturité, et Donkey Kong 64 renforce ce sentiment en proposant une réalisation très semblable. Donc excellente, me direz-vous, mais il faut également avouer que le style n'a pas non plus changé. Pas d'environnements graphiques réellement nouveaux, des thèmes fidèles au genre (jungle, cavernes, cristal, etc.), bref, une qualité toujours phénoménale mais pas de réelle nouveauté de ce côté. C'est une règle qui semble aussi s'appliquer au reste du soft, sur cette pré-version. Gageons que chez Rare, on saura ajouter une foule de nouveaux éléments avant la sortie du jeu.

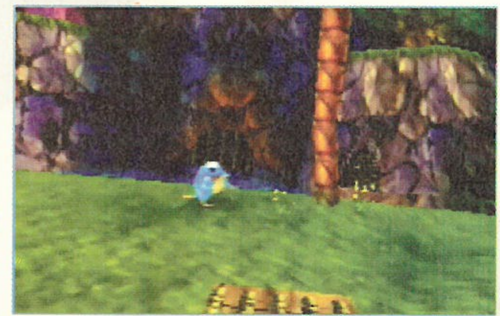


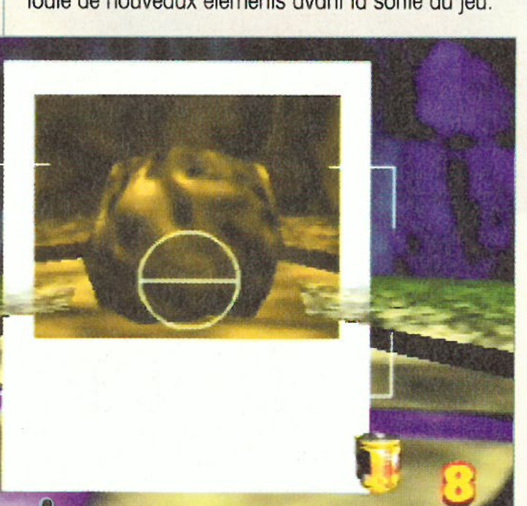
Gameplay validé

Rare sait faire des jeux, c'est incontestable. Donkey Kong 64 proposera d'incarner les 5 personnages de la famille Kong (Donkey, Diddy, Tiny, Chunky et Lanky), chacun ayant quelques mouvements particuliers. Chaque personnage traversera les mêmes environnements, mais aussi des niveaux particuliers, un peu à la manière de Sonic sur Dreamcast. En plus des niveaux classiques, plusieurs bonus stages de quelques secondes renforcent le style donkey. Les mouvements des différents personnages sont variés, et leur maniement ressemble comme deux gouttes d'eau à celui du duo Banjo & Kazooie. Saut, saut élevé ou en longueur, course plus ou moins rapide, tir à par-

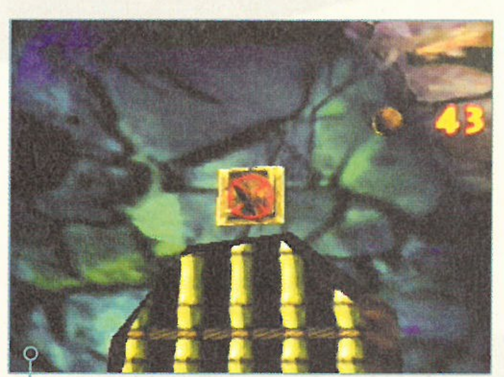








Tous les personnages peuvent prendre des photos. Un rapport avec le futur Pokémon Snap ?



Donkey se prépare à tirer une noix de coco dans un interrupteur bien caché.





- FRIMEUR ?
- OUI.*
*mais seulement sur PlayStation.
La technologie RMD (Real Motocross Dynamics) pour un comportement des motos et des pilotes plus réalistes. Toutes les grandes catégories de courses : SUPERCROSS, MOTOCROSS, ENDURO sur des circuits très techniques.
Incarnez Ricky Carmichael ou défiez-le !
Championship Motocross featuring Ricky Carmichael
PlayStation
Championship Motocross featuring Ricky Carmichael
CMX
www.championshipmotocross.com
PlayStation
Kawasaki
FOX
FUNCOM
www.funcom.com
THQ
www.ubisoft.fr
INFOS, TRUCS & SOLUCES
08 36 68 46 32
3615 UBI SOFT
Ubi Soft







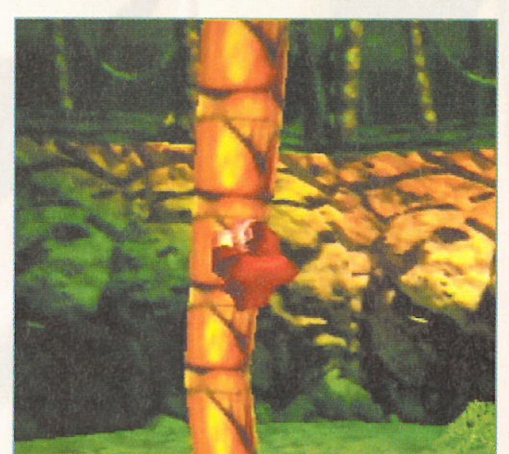
La vue subjective sert également à tirer avec plus de précision.





Le niveau de la jungle est un des plus beaux de cette version.

tir d'une sarbacane, d'un fusil à noix de coco, etc. coups de poings et pieds... toute la panoplie est présente. Les niveaux sont pour la plupart immenses, chacun avec ses particularités, sous forme de pads aux propriétés diverses : gonflement du personnage comme un ballon, téléportation, etc. Le sacro-saint système de bonus est ici orienté bananeraie, puisque le but du jeu est de récupérer toutes les bananes, et tout particulièrement les bananes d'or. Pour finir, les boss sont également de la partie, et la plupart sont assez impressionnants.



QUOI DE NEUF ?

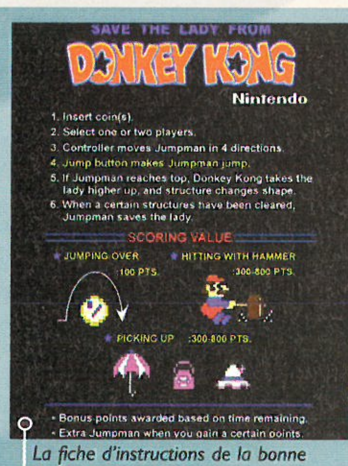
Pas grand-chose. Voire rien du tout, si ce n'est une technique encore optimisée. Les bananes remplacent les pièces de Mario 64, celles en or les pièces de puzzle de Banjo & Kazooie, bref, dans l'ensemble on prend les mêmes et on recommence. Toujours est-il que la recette a prouvé son efficacité, et que le jeu est très loin de nous avoir livré tous ses secrets. Si Donkey Kong 64 ne risque pas d'être la révolution annoncée par Nintendo, il n'en demeure pas moins un titre qui sera sans doute sensationnel, dans la droite lignée de ses prédécesseurs. Beau, bien fait, vaste et varié, Donkey Kong 64 permettra aux amateurs de prendre une fois de plus leur pied, sans conteste. Et de toute façon, après Banjo & Kazooie, difficile de faire mieux. Donkey Kong 64 devrait faire aussi bien, ce qui n'est pas si mal !



Certains ennemis sont particulièrement massifs.

LA SAGA DONKEY KONG

Créé par Shigeru Miyamoto lui-même, le cerveau sans lequel Nintendo vendrait encore des cartes à jouer, Donkey Kong premier du nom sortit en arcade en 1981, permettant à la firme de se faire une petite fortune. C'est aussi dans ce jeu qu'apparu pour la première fois Mario, déjà plombier et sauveur de princesses. Alors que Donkey Kong se trouvait côté méchant, Nintendo lui donna ses véritables lettres de noblesse en 1994 sur Super Nintendo, dans Donkey Kong Country. En tout, plus d'une douzaine de titres sont sortis sous le nom de Donkey Kong quelque chose, et ce avec une régularité d'horloge suisse : 1981, 82, 83, 85, 86, 88... jusqu'à aujourd'hui.



SAVE THE LADY FROM
DONKEY KONG
Nintendo

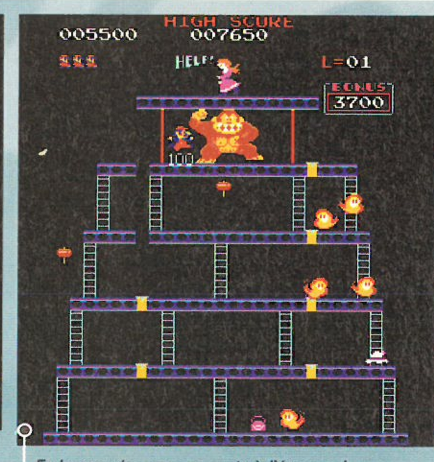
1. Insert coin(s).
2. Select one or two players.
3. Controller moves Jumpman in 4 directions.
4. Jump button makes Jumpman jump.
5. If Jumpman reaches top, Donkey Kong takes the lady higher up, and structure changes shape.
6. When a certain structures have been cleared, Jumpman saves the lady.

SCORING VALUE

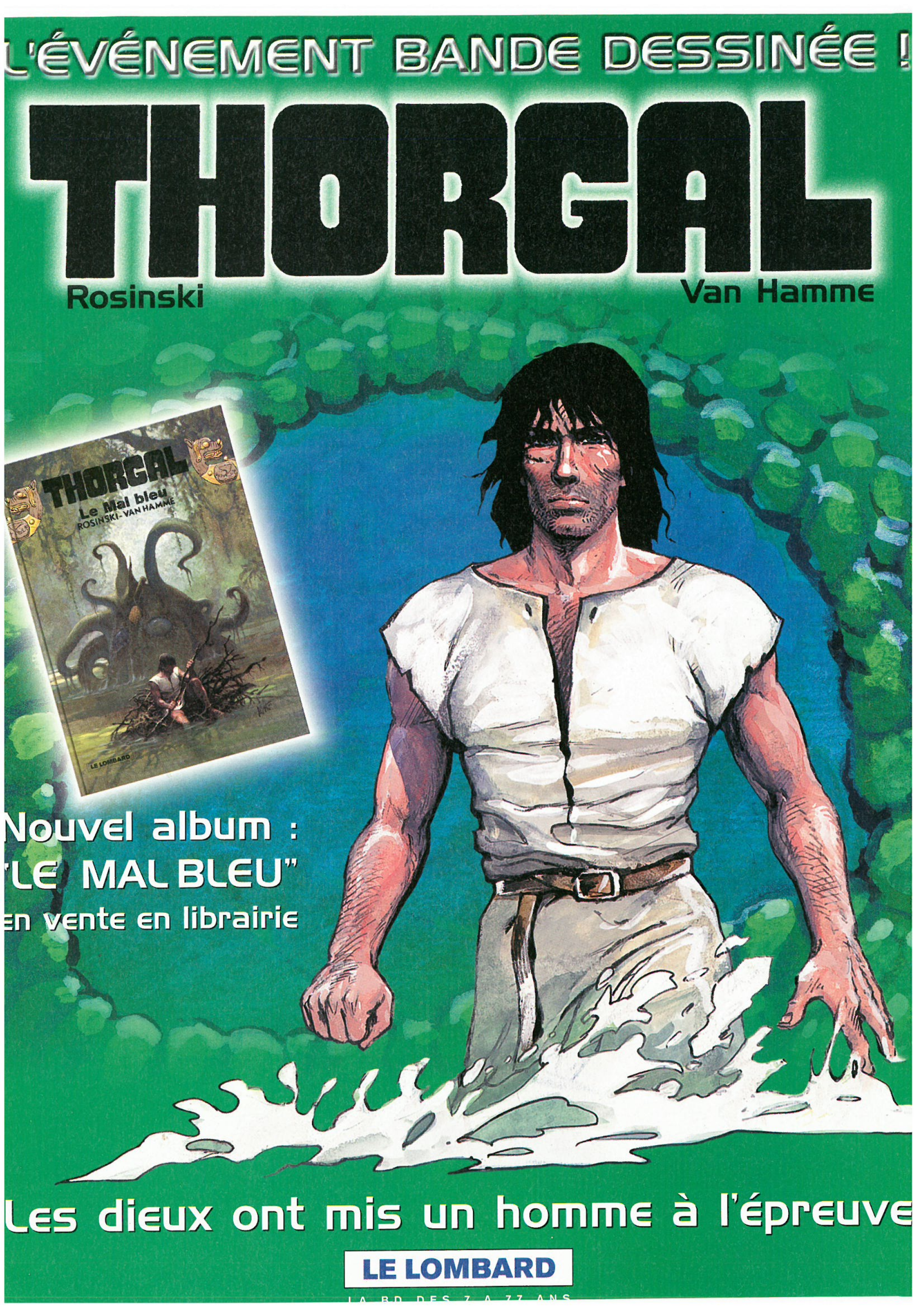
- JUMPING OVER :100 PTS.
- HITTING WITH HAMMER :300-800 PTS.
- PICKING UP :300-800 PTS.

- Bonus points awarded based on time remaining.
- Extra Jumpman when you gain a certain points.

La fiche d'instructions de la bonne vieille borne...



Et la tronche que ça avait à l'époque !



L'ÉVÉNEMENT BANDE DESSINÉE !
THORGAL
Rosinski
Van Hamme
THORGAL
Le Mal bleu
ROSINSKI-VAN HAMME
LE LOMBARD
Nouvel album :
"LE MAL BLEU"
en vente en librairie
Les dieux ont mis un homme à l'épreuve
LE LOMBARD
LA BD DES 7 A 77 ANS



JADE
COCOON
La Légende de Tamamayu

DRONEZ

EDITEUR : ZETHA GAMEZ
MACHINE : DREAMCAST
DISPO. EUROPE : N.C.

DroneZ

Passionnant et passionné



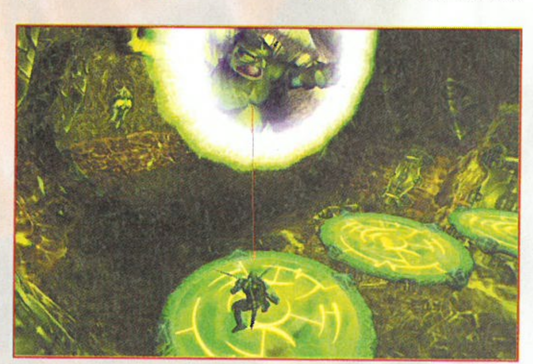


Les deux bipodes sur le mur de droite sont, en fait, des tourelles contrôlées par le gros robot.



NOUS VOUS EN PARLIONS SUCCINCTEMENT DANS LE LIVRET DREAMCAST, IL Y A DEUX MOIS, NOUS AVONS ENFIN PU RENDRE VISITE À ZETHA GAMEZ ET EN DÉCOUVRIR UN PEU PLUS. ÇA S'ANNONCE TOUJOURS AUSSI BIEN !

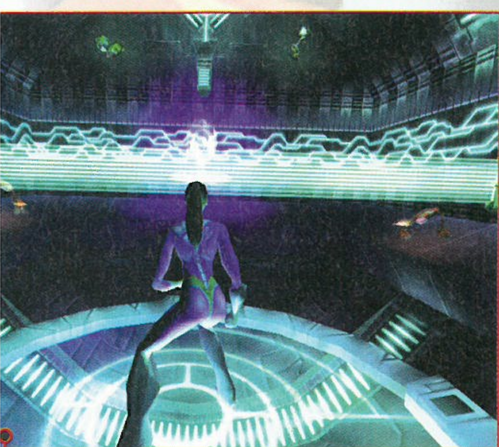
Il y a des rendez-vous qu'on expédie à la quatrième vitesse. J'entends, pas forcément n'importe comment, mais en tout cas très vite. On prend suffisamment de matière, on pose des questions très claires, on échange deux trois sourires en critiquant le jeu avec politesse, puis on s'en retourne comme si de rien n'était. Puis il y en a d'autres, rendez-vous, que l'on avait prévu rapides bien qu'intéressants. Et ceux-ci durent 5 ou 6 heures. Lorsque nous sommes allés voir la fine équipe de Zetha, c'était la deuxième catégorie de rendez-vous. Taverny, dans le Val d'Oise, lointaine banlieue parisienne, profondément enfoncée dans une jungle inextricable : nous sommes allés nous perdre dans les méandres de cet inconnu sauvage, par pur souci de journalisme. Hum. Bref, après une âpre demi-heure de taxi, nous sommes arrivés sur place. Un petit coin très sympa et des studios de développement limités à une pièce, au premier, au-dessus d'un restaurant de centre-ville (mort). Très calme, très propre, pas trop vaste et surtout pas surpeuplé : Zetha GameZ travaille dans une ambiance studieuse. Et ce qu'ils nous ont montré nous a retenus de 15 heures à près de 20 heures.



L'AIR DE RIEN

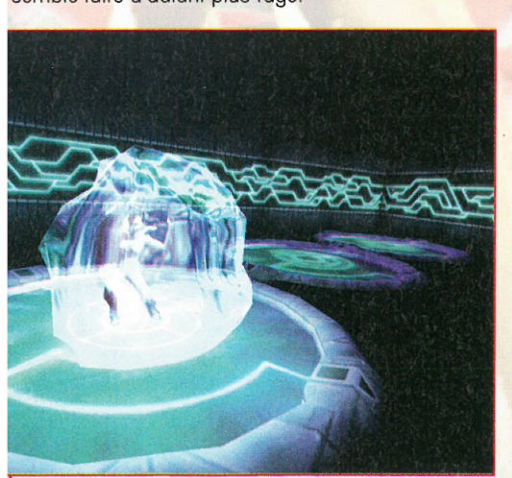
DroneZ est développé en parallèle sur PC et Dreamcast. C'est évidemment cette dernière version qui nous intéresse, mais celle que nous avons vue tournait sur PC (les photos de cette page en sont issues). Normalement, il ne devrait y avoir aucune différence. En ce qui concerne le jeu, l'action se déroule dans un futur proche où les écolos ont décidément perdu les élections. Les gens se sont retirés dans des dispositifs



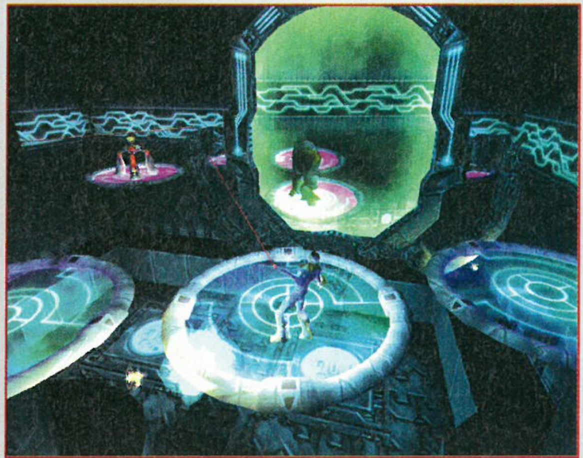


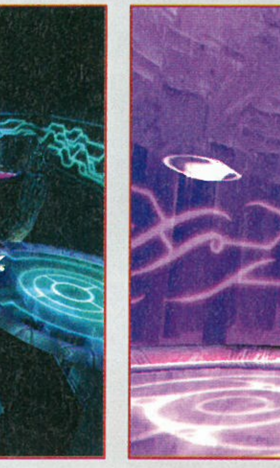
Il n'y aura pas toujours d'ennemi à proprement parler contre lequel combattre. Ici, ce sont les lasers et les tourelles qui poseront problème.

privés et il n'y a plus grand-chose de vert au-dehors. Par contre, tout le monde a des connexions Net à haut débit, gratuites, permettant de vivre au sein d'une matrice où l'attraction principale est un sport virtuel ayant lieu dans des environnements surréalistes et à la physique propre. De plate-forme en plate-forme, les participants se lancent des projectiles mortels, s'affrontant pour la cause d'une tribu, d'un groupe ou d'une corporation, chacun ayant ses propres arènes de jeu. La seule chose qui compte alors est l'énergie. Celle qui permet de générer les disques, les autres munitions, les boucliers et les champs de déformation de gravitation. Elle a supplanté l'argent. Les DroneZ disposent d'un programme pour générer cette énergie virtuelle, mais il est jalousement défendu… et vous voilà perdu à l'intérieur de la matrice « officielle », à la manière d'un hacker aventureux où ce combat pour l'énergie semble faire d'autant plus rage.



Les boucliers sont variés. Certains sont moins efficaces, mais permettent de se déplacer, etc.





LE PRINCIPE

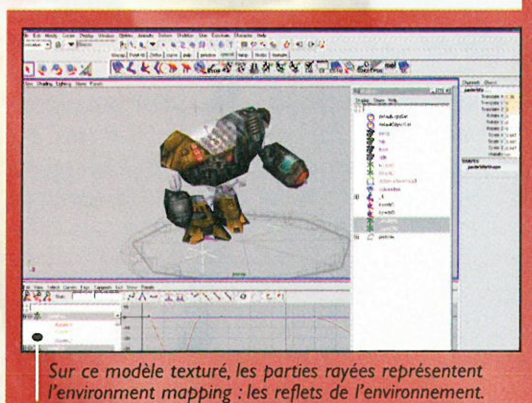
A la base, le principe tient aux lois de l'univers dans lequel vous évoluez. Vous ne pouvez vous déplacer qu'à l'aide des plates-formes, soit en sautant de l'une à l'autre, soit en déplaçant celles qui peuvent l'être. Du coup, si vous ratez un saut ou êtes poussé hors d'une plate-forme, c'est le game over. Ensuite, vous et vos adversaires pouvez, bien entendu, lancer des projectiles. Il y en aura des différents, mais le plus intéressant reste le disque car il faudra le récupérer ! Ce sera bien entendu semi-automatisé, comme l'est le saut d'une plate-forme à l'autre, pour pouvoir permettre au joueur de tirer et bouger comme il l'entend, en même temps, sans se prendre la tête. Mais DroneZ n'est ni un shoot, ni un jeu de plate-forme. Il a sa griffe, sa personnalité propre et un challenge tout à fait singulier. De niveau en niveau, de salle en salle, vous découvrirez toutes sortes d'éléments.

TANT QU'À FAIRE…

Chez Zetha GameZ, on veut faire bien et se donner les moyens d'obtenir les meilleurs résultats. Avec son moteur particulièrement puissant, qui aura nécessité, à lui seul, plus de temps de développement que de nombreux jeux entiers, le petit groupe utilise Maya, un logiciel fantastique. Pendant de 3DSMax, en plus riche, plus efficace et surtout beaucoup plus cher (plusieurs dizaines de milliers de franc LA licence), il sert à tout : design des niveaux, des personnages, des animations, éclairages, gravité relative, motion capture, bref, à faire le jeu.



Tout commence, bien sûr, par des études sur papier.



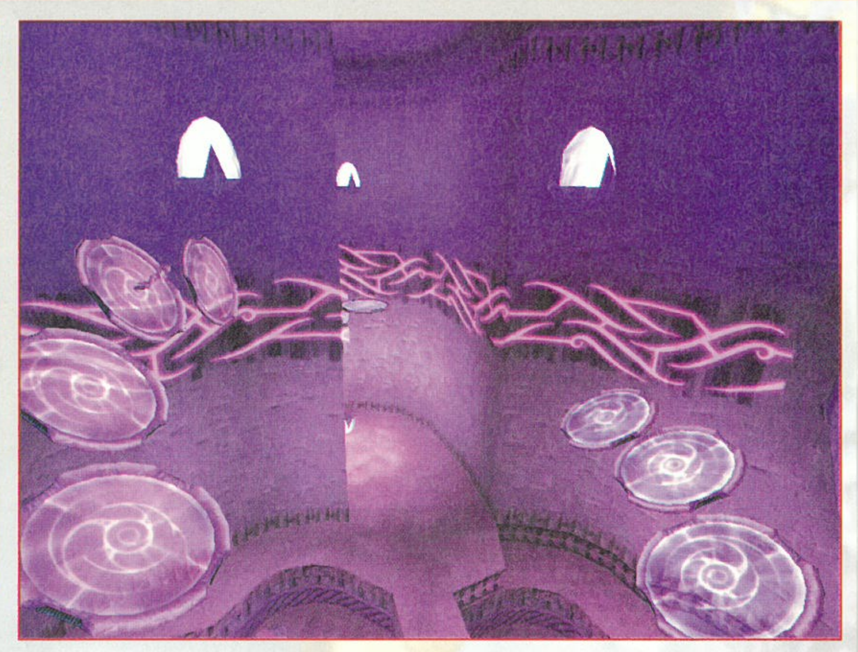
Sur ce modèle texturé, les parties rayées représentent l'environment mapping : les reflets de l'environnement.

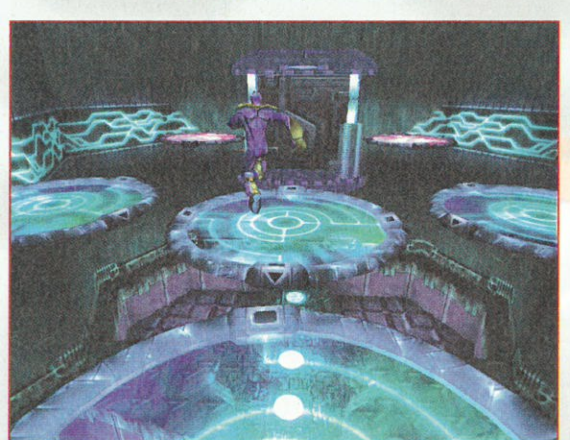
Puis on modélise. Vous remarquerez l'incroyable fidélité au design papier.

PAR RAHAN



Un bel exemple du travail sur les éclairages, parfaitement gérés par le moteur du jeu.











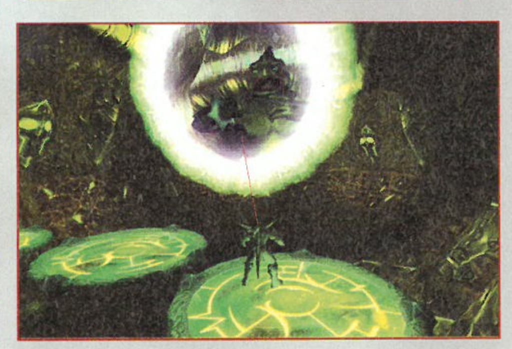


Les niveaux sont particulièrement vastes, même si l'on ne s'en rend pas compte sur les photos.

Pièges et adversaires, explorations et combats, habiletés et méninges, c'est un savant cocktail de toutes sortes d'ingrédients. L'avatar matriciel que vous contrôlerez devra ainsi résoudre toutes sortes de problèmes et découvrira petit à petit ce dont il est capable, suivant une courbe d'apprentissage nécessaire au nouveau joueur. S'il y a différentes statistiques et mécaniques de jeu, elles ne sont pas clairement marquées à l'écran (telles une barre de vie, une barre d'énergie, etc.), mais montrées par l'environnement (des étincelles sur votre avatar indiquent que vous êtes mal en point...). Tout a été fait pour immerger le joueur dans l'univers de DroneZ. Il est difficile de parler de principe pour ce jeu, car il n'y en a pas de constant. Chaque situation est particulière, le jeu se contente de poser des problèmes et de vous donner plusieurs solutions pour les résoudre. A vous de trouver quoi faire et comment ! L'ensemble est coulé et suit une histoire, bien entendu, car il ne s'agit pas non plus d'un puzzle game en 3D. DroneZ devrait être très intéressant pour toutes ces raisons, mais aussi pour bien d'autres aspects.

TECHNIQUE

Que l'on parle de réalisation ou de gameplay, tous deux seront surtout techniques. Côté réalisation, nous aurons droit à un design passionné, admirablement servi par un moteur 3D très puissant. Eclairages, animations, graphismes : tout est fin, détaillé et très bien réglé. Côté gameplay, il faudra surtout réfléchir, puis agir. A la manière d'un Metal Gear Solid, vous avez un but et des obstacles, mais pas une manière systématique pour résoudre une situation. Vous pouvez vous accommoder d'un même problème par la manière forte, par la subtilité ou en utilisant les propriétés de votre environnement, qui tient une place déterminante dans le jeu. En effet, plusieurs mécanismes agissent sur le décor, d'une manière plus ou moins visible. Parfois, vous agirez sur la configuration des plates-formes dans votre salle ou dans une autre, ou sur autre chose encore. Les idées fourmillent dans l'esprit des concepteurs du jeu et, après en avoir parlé pendant 5 heures, nous n'en avions pas fait le tour ! C'est pourquoi il est si difficile de présenter le jeu à l'heure actuelle





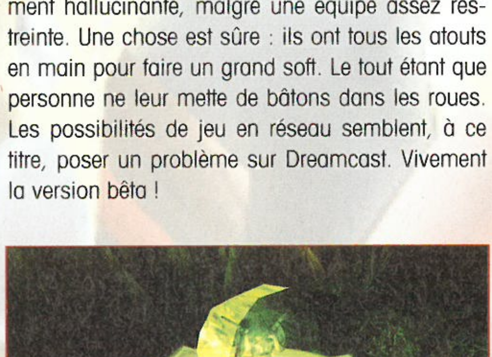


Des séances de Motion Capture qui ont eu un goût de rigolade !

(il se met en place, petit à petit), de manière claire et précise. Le seul aspect plus aisé à traiter est le cas bien particulier du jeu multi-joueurs en deathmatch, c'est-à-dire chacun pour sa peau. Largué dans un niveau, vous lancez des disques contre vos adversaires, jouez avec le décor et la configuration de la salle dans un seul but : battre l'ennemi. On peut tirer partout, bouger en même temps, le tout facilement. L'ensemble tient à la configuration des arènes, qui ont une gravité relative (d'une plate-forme à l'autre, vous pouvez avoir la tête en bas ou dans n'importe quelle autre direction), des mécanismes divers, des objets aux attributs variés (certains sont invisibles, n'apparaissant qu'à l'approche d'une vive source lumineuse comme un disque). En coopératif, vous pourrez résoudre vos problèmes en agissant de concert ou bien combattre un même adversaire. Bref, les possibilités sont immenses, seule l'imagination des développeurs limitera DroneZ.

BRIDÉS ?

Les talents derrière DroneZ sont donc multiples. Original et riche, le jeu nous a intrigués et passionnés. Zetha GameZ dispose d'idées en or et d'un moteur 3D ultra performant. Reste à lier l'ensemble en un jeu et c'est à cette étape primordiale qu'en est le projet. Il avance à une vitesse proprement hallucinante, malgré une équipe assez restreinte. Une chose est sûre : ils ont tous les atouts en main pour faire un grand soft. Le tout étant que personne ne leur mette de bâtons dans les roues. Les possibilités de jeu en réseau semblent, à ce titre, poser un problème sur Dreamcast. Vivement la version bêta !



Il est évidemment possible de concentrer ses disques qui seront alors plus puissants et plus rapides. Mais on reste très vulnérable en le faisant.



LE SPECULAR LAYER

Petit cours de technique, sur ce qu'on fait de mieux en effet de lumière : le Specular Layer de DroneZ. Dans la plupart des jeux 3D, les éclairages sont sommaires et, par des astuces diverses, amènent le joueur à s'extasier devant des effets combinés. Ici, on est dans le vrai et voici à quoi cela correspond :



Sur cette image, le personnage est éclairé normalement. Pour mémoire, la méthode consiste à partir des pixels des textures puis à soustraire leur luminosité pour obtenir les zones d'ombre.



Avec le Specular Layer, la même scène dispose déjà d'une atmosphère plus forte. Le système est toujours le même (ombrages Gouraud et interpolations), mais avec la lumière vive en plus.

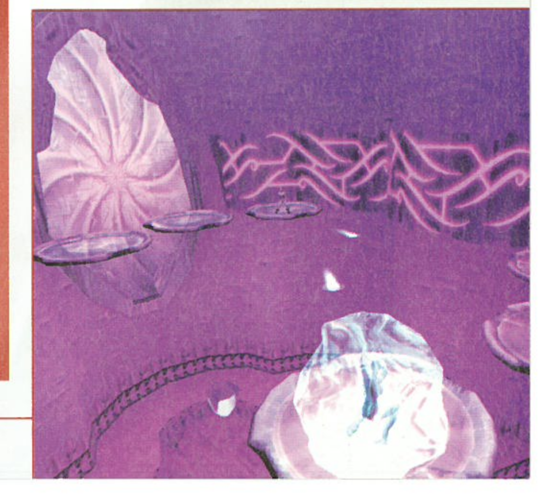


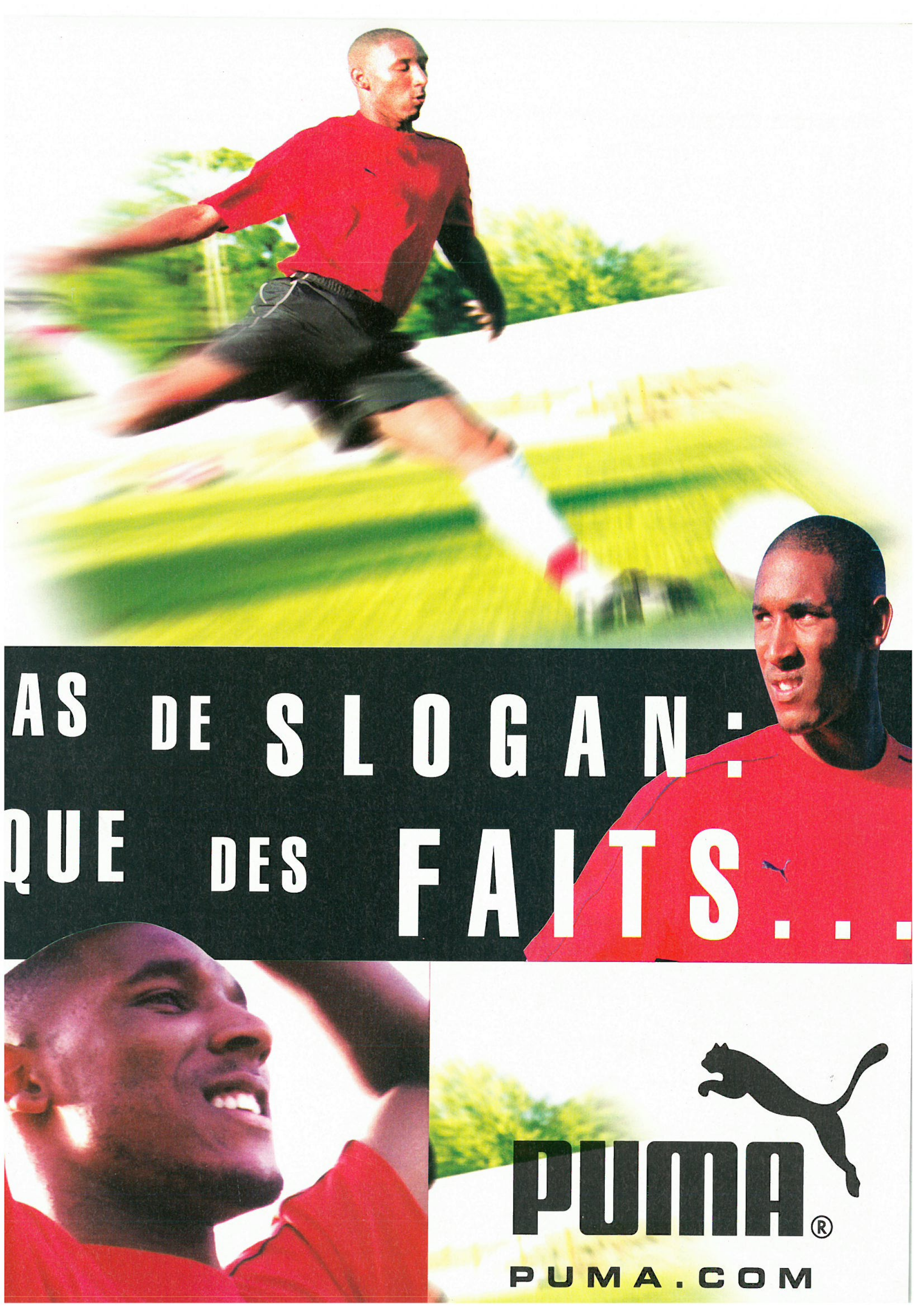
Dans ce cas, nous avons un projectile. D'habitude, pour donner un effet lumineux d'énergie, on utilise un halo en 2D autour de l'objet ou un simple blending (effet de transparence).



Une fois encore, la même scène avec le Specular Layer sur On. On voit tout de suite la différence, avec cette lumière vive éclairant dramatiquement la scène.

Voilà, ça n'avait l'air de rien, mais c'est pourtant ce genre de détails techniques qui font que l'œil s'arrête sur DroneZ. Et ce dont on ne pourra plus se passer lorsque ce sera démocratisé !





AS DE SLOGAN:
QUE DES FAITS...
PUMA®
PUMA.COM

RADIO LIBRE
TOTAL RESPECT - ZERO LIMITE

DIFOOL

21h-00h

SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP

3615 SKYROCK (2,23 F/mn) www.skyrock.com

TOUTES LES SORTIES DE CES PROCHAINS MOIS

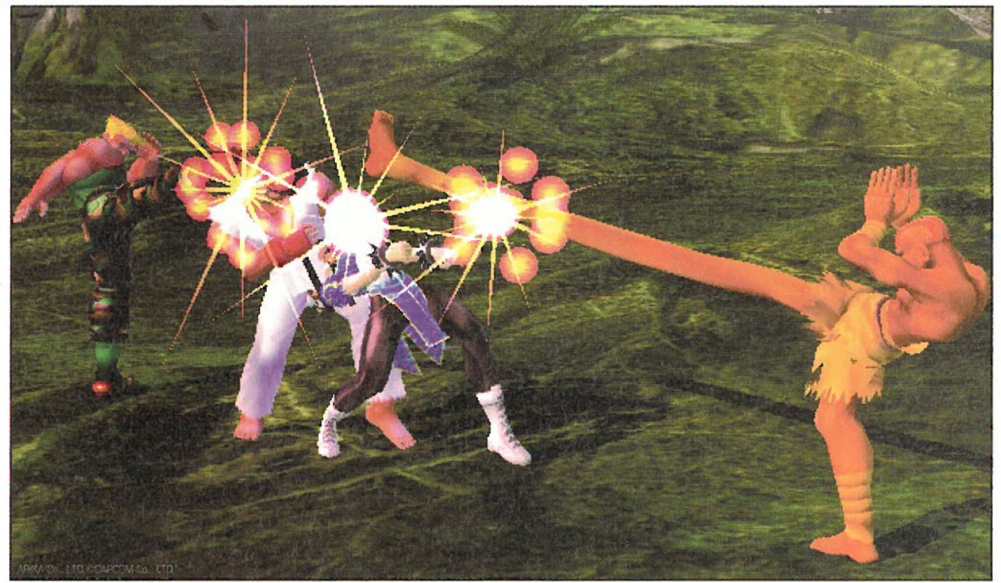
Bizarre, bizarre... Mmm, il y a de la niouze mais, mine de rien, ça manque quand même de grosses pointures, à l'Est comme à l'Ouest, d'ailleurs. Au pays des geishas, on retiendra surtout les annonces de Parasite Eve 2 et de Legend of Dragoon qui promet d'être un jeu de rôle bien puissant. Comme vous avez été sage, vous aurez également des nouvelles du très attendu Onimusha sur PlayStation 2 et, bien entendu, de Code Veronica qui se fera désirer jusqu'à l'an 2000 sur Dreamcast. Côté Europe, c'est le sport qui est à l'honneur : du basket, de la boxe, du foot ricain, du foot tout court, de la course automobile (dernières révélations sur Gran Turismo 2 avant la sortie officielle !) et, en prime, Lara Croft... Une panoplie hétéroclite qui devrait toutefois satisfaire tout le monde.

Code Veronica (Dreamcast)	36
Gran Turismo 2 (PlayStation)	54
ISS Pro Evolution (PlayStation)	68
Legend of Dragoon (PlayStation)	50
Onimusha (PlayStation 2)	28
Parasite Eve 2 (PlayStation)	48
Prince Naseem Boxing (PlayStation)	58
Ready to Rumble (PlayStation & N64)	60
Ridge Racer 64 (N64)	75
Soul Fighters (Dreamcast)	82
EX3 The Street Fighter (PlayStation 2)	26
Tales of Eternia (PlayStation)	40
Tomb Raider 4 (PlayStation)	62



Onimusha

Éditeur :	Capcom-Arika
Machine :	PlayStation 2
Sortie au Japon :	non communiquée
Sortie en Europe :	non communiquée



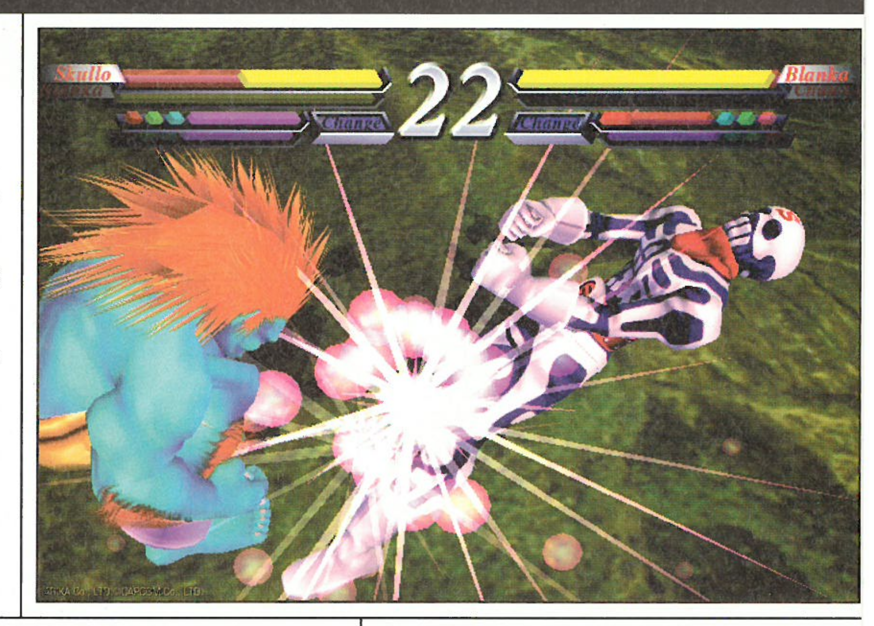




EX3 The Street Fighter

La saga Street Fighter se devait, elle aussi, de faire partie des jeux disponibles sur PlayStation 2. C'est donc avec brio qu'Arika prépare un troisième volet de la série « EX ».

EX3 The Street Fighter (titre non définitif), qui a été annoncé lors du dernier Tokyo Game Show, a fait l'effet d'une bombe. Un second jeu de combat sur PlayStation 2, et qui plus est un nouveau Street Fighter, voilà qui en a surpris plus d'un. Développé dans le plus grand secret par Arika, la société qui avait déjà réalisé Street Fighter EX+α et Street Fighter EX2 pour Capcom, le jeu s'annonce superbe. Le titre est la suite de Street Fighter EX. Cela signifie donc que nous sommes face à un jeu en 3D, comme c'était le cas avec les volets précédents. Bien que nous ne sachions pas encore combien de personnages seront disponibles dans la version définitive du produit, nous pouvons déjà affirmer, grâce aux photos, qu'il y aura environ une vingtaine de personnages. Parmi eux, on retrouve Ryu, Chun-Lee, Blanka, Guile, Skullo-mania, et Sharon. Pour ceux qui auraient oublié qui sont les deux derniers, un petit rappel s'impose. Skullo-mania est une espèce de super héros japonais fan de Kamen Rider, dont il reprend l'écharpe et la ceinture, et Sharon est une jeune fille très sexy.









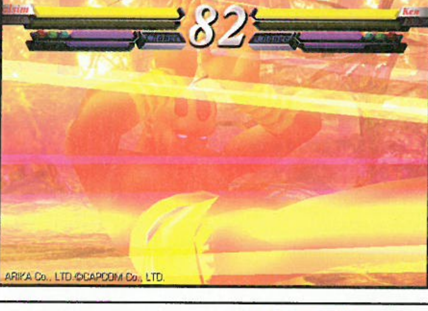






Les héros de Street Fighter sont de retour !







Un jeu techniquement impressionnant

Grâce aux capacités de la PlayStation 2, la réalisation du jeu est supérieure à ce qui existait dans le genre jusqu'à présent. La modélisation des visages, par exemple, est là pour prouver que le nombre de polygones à l'écran est bien supérieur aux versions précédentes. Les Super Attack et les Special Attack, qui n'ont pas été oubliées, bénéficient elles aussi de superbes effets d'éclairage qui illuminent tout l'écran. Quant aux modes de jeux, nous ne sommes malheureusement qu'en droit d'émettre des suppositions, puisque rien n'est encore officiel. Néanmoins, au vu des photos, il semble bien qu'un mode combat par équipe en deux contre deux soit disponible, ce qui nous donnerait de passionnants combats à quatre sur l'écran ! Une date de sortie inconnue pour ce jeu, uniquement prévu pour le marché japonais dans un premier temps.



Images du jeu en temps réel ou scènes vidéo ? Difficile de le savoir, vu le mystère qui entoure ce titre...

Éditeur :	Capcom
Machine :	PlayStation 2
Sortie au Japon :	été 2000
Sortie en Europe :	ouhla...



Onimusha

Onimusha, dont on vous parlait encore avec enthousiasme il y a quelques mois, nous réserve une ENORME surprise : il s'agit, en fait, d'un jeu Playstation 2.





Onimusha... un titre qui a fait rêver Gollum et tous les fans de Resident-like, depuis que nous vous en avons parlé, il y a de cela quelques mois déjà. Ayant pour cadre l'époque du Sengoku Jidai, période trouble et de guerres civiles du Moyen Age japonais, Onimusha se démarque déjà de Resident Evil et de Dino Crisis. Oda Nobunaga, cruel mais respecté shogun de l'époque, remporte les batailles avec une facilité déconcertante, ce qui fait naître quelques rumeurs sur ses éventuels liens avec des puissances « occultes ». Très vite, on commence à parler de guerriers morts revenant à la vie et d'armées grotesques de corps décharnés et invincibles. Akechi Samanosuke, jeune guerrier dont la réputation n'est plus à faire, apprend que sa sœur, Yukihime, a disparu. Partant à sa recherche, il découvre qu'elle est sans doute détenue dans le château de Nobunaga, qui aurait besoin de jeunes filles pour quelques sombres desseins...

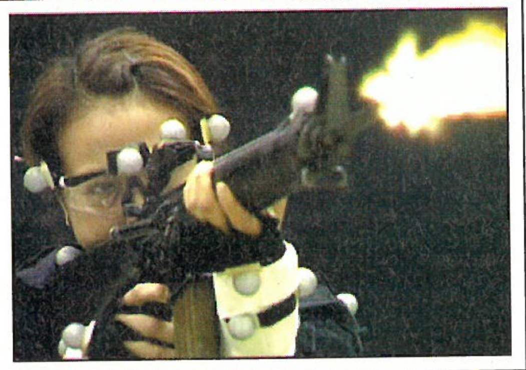


On a beau le frapper, il bouge encore !

La surprise PlayStation 2

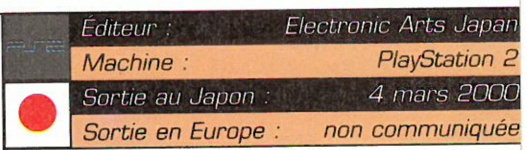
D'après ce que nous savons, tout ce qui a été montré jusqu'à présent sur Onimusha n'existe pas et le jeu aurait été prévu, dès le début, pour la Playstation 2. Un gros coup d'intox de Capcom ? Pas si sûr, étant donné que le soft, annoncé depuis seulement 5-6 mois, semblait déjà bien avancé. Cependant, il ne fait aucun doute, d'après les communiqués de presse japonais, qu'il sera exclusivement sur Playstation 2. L'équipe du jeu, toujours aussi fabuleuse, n'a pas changé. Ainsi, on retrouve donc le directeur, Jun Takeuchi, responsable du motion design sur Resident Evil 1 et 2. Les musiques et l'ambiance sonore sont toujours assurées par Mamoru Samuragouchi, responsable des remix de RE1 et 2, et on retrouve également Kaneshiro Takeshi dont les jeunes Japonaises sont folles. Bref, Onimusha pourrait bien être un des premiers jeux événements de la PlayStation 2.


BATAILLE DE BOUFFE!
DK
Votre écran télé fait splatch?
C'est l'effet Donkey Kong™ 64!
Retrouvez Donkey et Diddy et faites la connaissance de grosses bêtes : Lanky, Chunky et Tiny et leur centaine de nouveaux mouvements. Explorez des mondes gigantesques. Armez-vous de fruits exotiques. Bombardez-en des boss énormes. Eclatez de nombreux mini-jeux d'arcade pour couronner le tout.
Vous trouvez qu'on en fait trop?
La preuve : on a même du inclure le Memory Expansion Pak pour que tout fonctionne.
DONKEY KONG 64
AVEC EXPANSION PAK



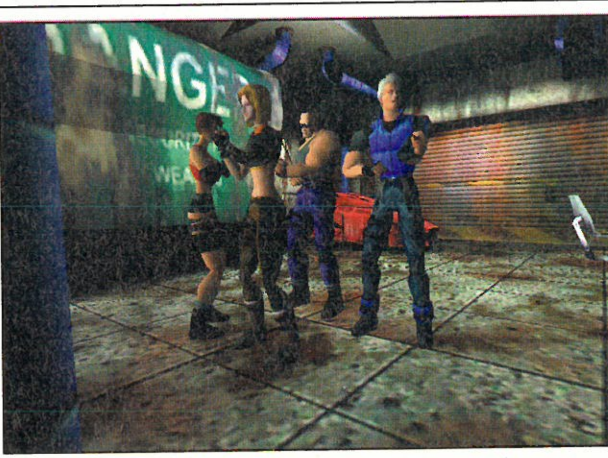


Il est possible, grâce à une petite fenêtre en haut à gauche, de suivre ce que font les autres agents du groupe.



Editeur :	Electronic Arts Japan
Machine :	PlayStation 2
Sortie au Japon :	4 mars 2000
Sortie en Europe :	non communiquée

X-Fire





Le système de visée automatique facilite le travail.

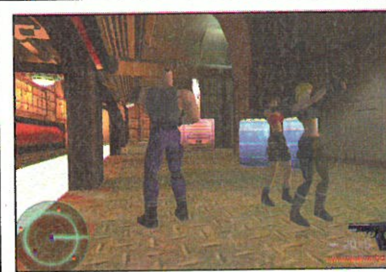
Parmi les premiers jeux PlayStation 2 présentés au Tokyo Game Show, quelle ne fut pas notre surprise de voir un titre... Electronic Arts ! Pour la première fois de son histoire, la branche japonaise de l'éditeur sort un produit 100 % original.



X-Fire, un jeu surprenant qui aurait pu être issu du PC. Sorte de Rainbow Six un peu plus orienté arcade, il s'agit du premier jeu d'action sur PlayStation 2 annoncé par Electronic Arts Japan, une branche de l'éditeur qui, jusqu'à présent, n'avait produit que des jeux de tir mineurs. Pour le coup, l'éditeur a fait les choses en grand, puisqu'il s'est payé les services d'un centre d'entraînement au combat armé, qu'il a motion capturé pour avoir des mouvements réalistes tant au niveau des déplacements que des mouvements du corps provoqués par le tir d'armes à feu. Nous sommes donc face à un jeu d'action/shooting à la GoldenEye ou Syphon Filter. Dans chaque niveau (un environnement 3D très complexe), le joueur, qui aura choisi un personnage parmi 4 mercenaires, doit remplir une mission très précise tout en prenant en compte la présence des trois autres personnages, joués par la console. Il faut donc jouer « coopératif », si l'on veut terminer une mission sans ennuis.

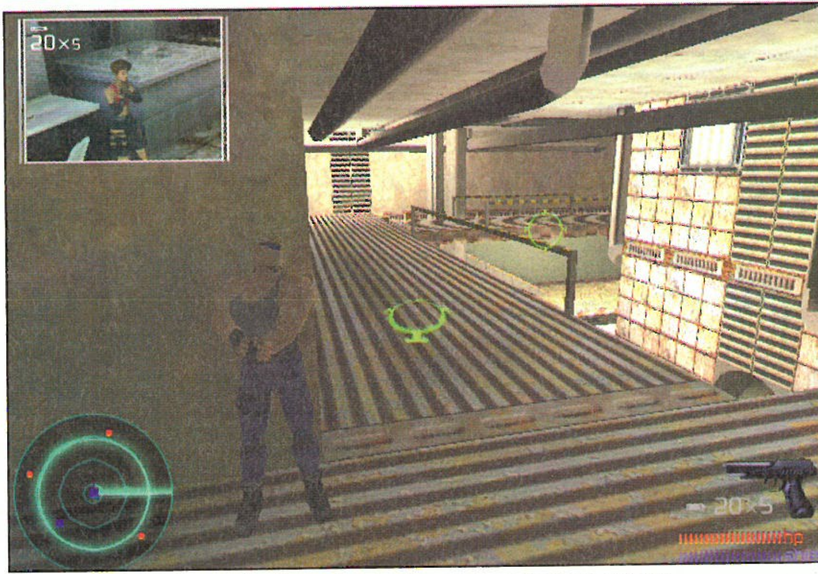


Attention à ne pas flinguer ses collègues, lors des échanges de coups de feu avec les ennemis.



R alisation   prouver

Terminé à environ 20 %, X-Fire (à prononcer « cross fire ») ne s'annonce ni bon ni mauvais. D'un côté, on ne peut que se réjouir de la qualité de la motion capture, réalisée par une nouvelle société bâtie par Square et EA : Animation Science Company. Mais l'état du jeu, trop peu avancé, ne nous permet pas de nous extasier sur des graphismes encore au niveau de l'ébauche pour l'instant. La version finale proposera, semble-t-il, une option de jeu en réseau. Malheureusement, cette option ainsi que de nombreuses autres n'ont pas encore pu être présentées. Prenons notre mal en [illegible]atience... Quoi qu'il en soit, X-Fire pourrait bien [illegible] un titre aussi intelligent qu'intéressant. Il ne [illegible]u'à attendre l'an 2000.



Il faut parfois savoir attendre l'occasion propice, pour sortir de sa planque.



Cède PC 100MHz et achète PC 300MHz pour raisons professionnelles.
Clôture de l'offre 16h.



www.QXL.fr

QXL.fr
Qui dit mieux ?

Désormais, en vous connectant sur QXL, non seulement vous trouverez de multiples produits mais vous découvrirez aussi une autre façon d'acheter et de vendre où le client est toujours roi puisque c'est lui qui fixe les prix.

LES MICROMANIA

NOUVEAU

CROMANIA MONTPARNASSE Gare
ris Montparnasse - Niveau B/55,41
arely - 75015 Paris - Tél. 01 56 80 04 00

ICROMANIA MONTESSON
Carrefour - 78360 Montesson
61 04 19 00

ICROMANIA BEL'EST
Bel'Est - 93170 Bagnolet
41 63 14 15

ICROMANIA LA VALENTINE
Géant La Valentine - 13011 Marseille
91 35 72 72

ICROMANIA LE MERLAN
Carrefour 'Le Merlan" - 13014 Marseille

ICROMANIA ST JEAN de la RUELLE
Auchan "Les Trois Fontaines"
St Jean de la Ruelle -Tél.02 38 22 12 38

ICROMANIA RONCQ
Auchan - 59223 Roncq
20 27 97 62

PARIS

CROMANIA FORUM des HALLES
ue des Pirouettes - 75001 Paris
01 55 34 98 20

CROMANIA MONTPARNASSE
, Rue de Rennes - 75006 Paris
01 45 49 07 07

CROMANIA CHAMPS-ELYSEES
erie des Champs - 84, Avenue des
mps-Elysées 75008 Paris
01 42 56 04 13

CROMANIA OPERA
sage des Princes - 5, bvd des Italiens
02 Paris - Tél. 01 40 15 93 10

CROMANIA Italie 2
Ccial Italie 2 - Niveau 2 - 75013 Paris
01 45 89 70 43

CROMANIA EOLE
e St-Lazare - 75008 PARIS
01 44 53 11 15

GION PARISIENNE

CROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
Ccial Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière
01 64 87 90 94

ICROMANIA VÉLIZY 2
Ccial Velizy 2 - 78140 Vélizy
01 34 65 32 91

ICROMANIA SAINT-QUENTIN
Ccial St-Quentin- Face Carrefour
000 St-Quentin-en-Yvelines
01 30 43 25 23

ICROMANIA PLAISIR
Ccial Grand Plaisir - 78370 Plaisir-les-Clayes
. 01 30 07 51 87

ICROMANIA LES ULIS 2
Ccial Les Ulis 2 - 91940 Les Ulis
. 01 69 29 04 99

ICROMANIA ÉVRY 2
Ccial Evry 2 - 91022 Evry
. 01 60 77 74 02

ICROMANIA LA DÉFENSE
Ccial Les 4 Temps - Niveau 1
800 Puteaux - Tél. 01 46 98 08 02

ICROMANIA PARINOR
Ccial Parinor - Niveau 1
006 Aulnay-sous-Bois
l. 01 48 65 35 39

ICROMANIA ROSNY 2
Ccial Rosny 2 - 93117 Rosny-sous-Bois
l. 01 48 54 73 07

ICROMANIA LES ARCADES
Ccial Les Arcades Niveau Bas
160 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

ICROMANIA IVRY GRAND CIEL
Ccial Ivry GC
200 Ivry-sur-Seine
l. 01 45 15 12 06

MICROMANIA BELLE-ÉPINE
Ccial Belle-Épine - 94561 Thiais
l. 01 46 87 30 71

ICROMANIA CRÉTEIL
Ccial Créteil Soleil - Niveau Haut
016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11

ICROMANIA BERCY 2
Ccial "Bercy 2"
200 Charenton-le-Pont
l. 01 41 79 31 61

MICROMANIA CERGY
Ccial Les Trois Fontaines

PROVINCE

06 MICROMANIA CAP 3000
C. Ccial Cap 3000 -Rez-de-Chaussée
06700 St-Laurent-du-Var
Tél. 04 93 62 01 47

06 MICROMANIA NICE ÉTOILE
C. Ccial Nice Étoile - Niveau -1
06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

13 MICROMANIA VITROLLES
C. Ccial Grand Vitrolles
13127 Vitrolles - Tél. 04 42 77 49 50

13 MICROMANIA LE MERLAN
C. Ccial Carrefour Le Merlan
13014 Marseille

13 MICROMANIA AUBAGNE
C. Ccial Auchan - 13400 Aubagne
Tél. 04 42 82 40 35

21 MICROMANIA DIJON
C. Ccial La Toison d'Or - 21000 Dijon
Tél. 03 80 28 08 88

31 MICROMANIA TOULOUSE
C. Ccial Carrefour - 31127 Portet/Garonne
Tél. 05 61 76 20 39

34 MICROMANIA MONTPELLIER
C. Ccial Le Polygone - Niveau Haut
34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 09 97

44 MICROMANIA NANTES
C. Ccial Beaulieu - 44272 Nantes
Tél. 02 51 72 94 96

45 MICROMANIA ORLÉANS
C. Ccial Place de l'Arc - 45000 Orléans
Tél. 02 38 42 14 54

51 MICROMANIA REIMS
C. Ccial Cora-Cormontreuil
51350 Cormontreuil
Tél. 03 26 86 52 76

54 MICROMANIA NANCY
C. Ccial Saint-Sébastien - 54000 Nancy
Tél. 03 83 37 81 88

57 MICROMANIA METZ SEMECOURT
C. Ccial Semécourt - 57280 Semécourty
Tél. 03 87 51 39 11

59 MICROMANIA LEERS
C. Ccial Auchan - 59115 Leers
Tél. 03 28 33 96 80

59 MICROMANIA EURALILLE
C. Ccial Euralille - Rez-de-chaussée
59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

59 MICROMANIA LILLE V2
C. Ccial Villeneuve d'Ascq
59650 Villeneuve d'Ascq
Tél. 03 20 05 57 58

62 MICROMANIA CITE-EUROPE
C. Ccial Cité Europe - 62231 Coquelles
Tél. 03 21 85 82 84

62 MICROMANIA NOYELLE-GODAULT
C. Ccial Auchan - 62950 Noyelles-Godault
Tél. 03 21 20 52 77

67 MICROMANIA ILLKIRCH
C. Ccial Auchan - 67000 Illkirch
Tél. 03 90 40 28 20

67 MICROMANIA STRASBOURG
C. Ccial Place des Halles - Niveau Haut
67000 Strasbourg
Tél. 03 88 32 60 70

68 MICROMANIA MULHOUSE
C. Ccial Ile Napoléon
68110 Mulhouse Illzach
Tél. 03 89 61 65 20

69 MICROMANIA ECULLY
C. Ccial Grand Ouest
69132 Ecully
Tél. 04 72 18 50 42

69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
C. Ccial La-Part-Dieu - Niveau 1
69003 Lyon
Tél. 04 78 60 78 82

69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest
Tél. 04 72 37 47 55

69 MICROMANIA SAINT-GENIS
C. Ccial Saint-Genis 2 - 69230 Saint-Genis
Tél. 04 72 67 02 92

74 MICROMANIA ANNECY
C. Ccial Auchan-Epagny - 74330 Epagny
Tél. 04 50 24 09 09

76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
C. Ccial Saint-Sever - 76000 Rouen
Tél. 02 32 18 55 44

83 MICROMANIA MAYOL
C. Ccial Mayol - 83000 Toulon
Tél. 04 94 41 93 04

83 MICROMANIA GRAND-VAR
C. Ccial Grand-Var
83160 La Valette
Tél. 04 94 75 32 30

84 MICROMANIA AVIGNON



Les nouveautés d'abord !

La Mégacarte

Gratuite avec le premier achat !



De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

*sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F.

Recyclez vos jeux !

Revendez-nous vos anciens jeux et découvrez les nouveautés !

Micromania reprend* vos jeux PlayStation et Nintendo 64.

*Voir conditions à la caisse.

Un nouveau service

Retrouvez les nouveautés, les dates de sortie, le top des ventes et pleins d'autres surprises sur le www.micromania.fr



MICROMANIA : partenaire de l'émission TESTS sur GAME ONE diffusée tous les vendredis, mercredis, samedis et dimanches.

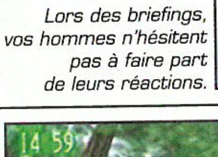
Vermilion Desert



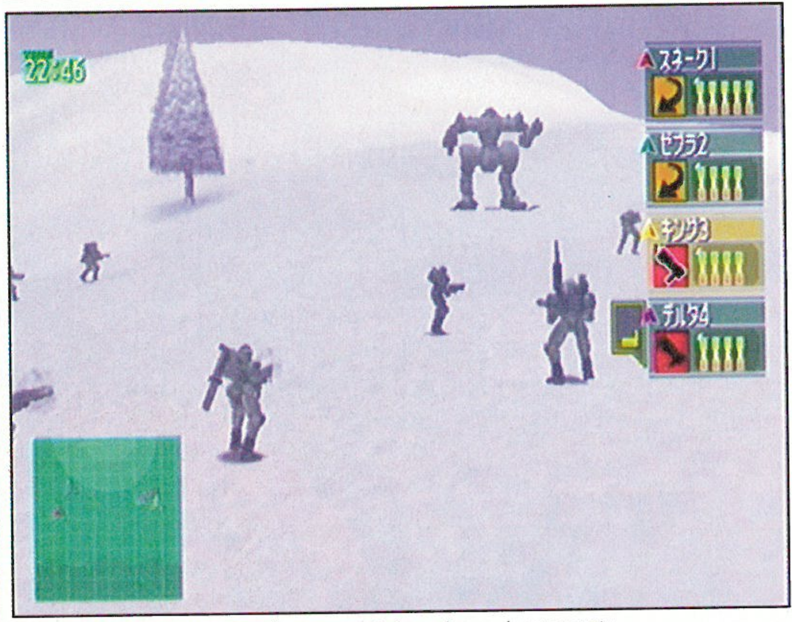
Éditeur :	Riverhill Soft
Machine :	Dreamcast
Sortie au Japon :	janvier 2000
Sortie en Europe :	non communiquée

Riverhill Soft est un éditeur habitué des productions originales ou décalées. Une fois de plus, il crée la surprise avec un soft de stratégie en temps réel sur Dreamcast, dans le pur style PC.



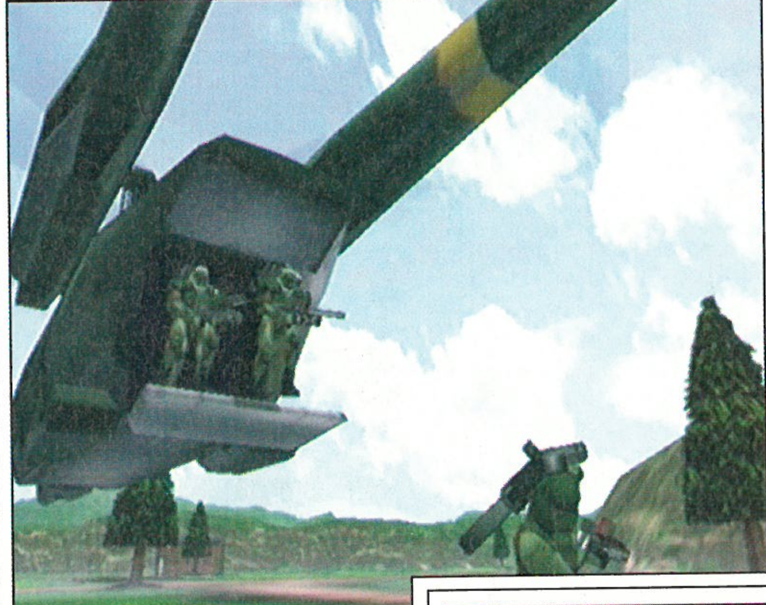


Lors des briefings, vos hommes n'hésitent pas à faire part de leurs réactions.





Il faudra combattre par tous les temps et dans des environnements extrêmement variés.







Chaque mission est expliquée dans des briefings assez classes.



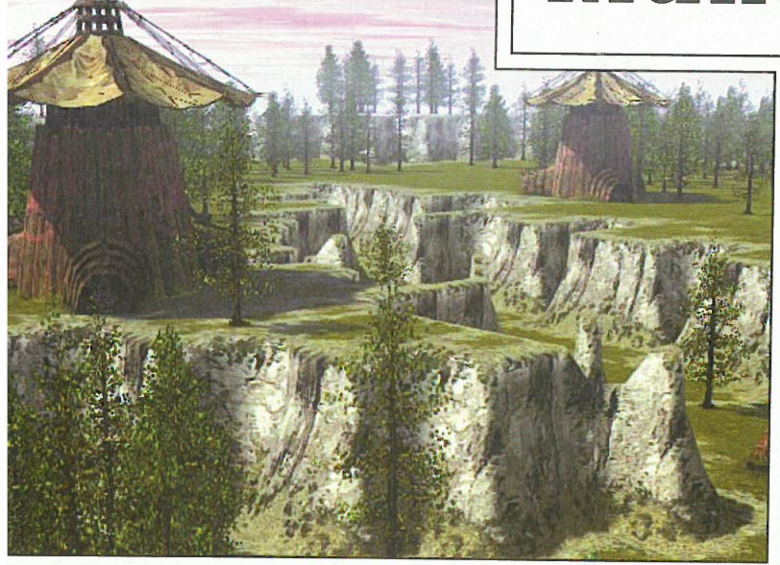
Dans le monde imaginaire d'Algana, situé entre l'ambiance Mechwarrior et l'heroic fantasy (ça, c'est pas banal), les choses ne vont plus depuis que le fils du roi, âgé de 14 ans, est monté sur le trône légué par son très décédé papa. Très vite, l'ambition du jeune roi et de ses conseillers a pris de l'ampleur et, en une nuit, le paisible royaume s'est transformé en un terrifiant empire qui lorgne du côté des frontières voisines. En l'espace de 7 jours environ, 40 % de la surface du continent se voit occupée par l'empire Algana. Les royaumes voisins survivants décident alors de s'allier et de former une armée de libération. Malheureusement, elle ne fait pas le poids face à la puissance organisée de l'empire et est vaincue malgré une résistance homérique. Trois ans plus tard, 70 % du globe est la propriété d'Algana. Mais pendant cette même période, une unité spéciale de l'armée de libération a été mise sur pied. Dernier espoir des royaumes libres, les Silver Fox étaient nés.

Stratégie d'un temps étrange

Dans cet univers étrange et original où l'on trouve aussi bien des tondus en treillis que de grands seigneurs en drapé rouge, le joueur va diriger les Silver Fox au cours de très nombreuses missions. Tout en environnement 3D, Vermilion Desert est un jeu de stratégie avec des phases actions dans lesquelles on déplace ses troupes. Le système de jeu, encore obscur sur bien des points, devrait cependant réserver beaucoup de surprises. Avant chaque mission, le classique briefing et le menu d'équipement des troupes sont évidemment présents, pour ne pas trahir les canons du genre, même si robots et cavaliers n'ont jamais vraiment fait bon ménage. Une curiosité qui pourrait bien valoir le détour.

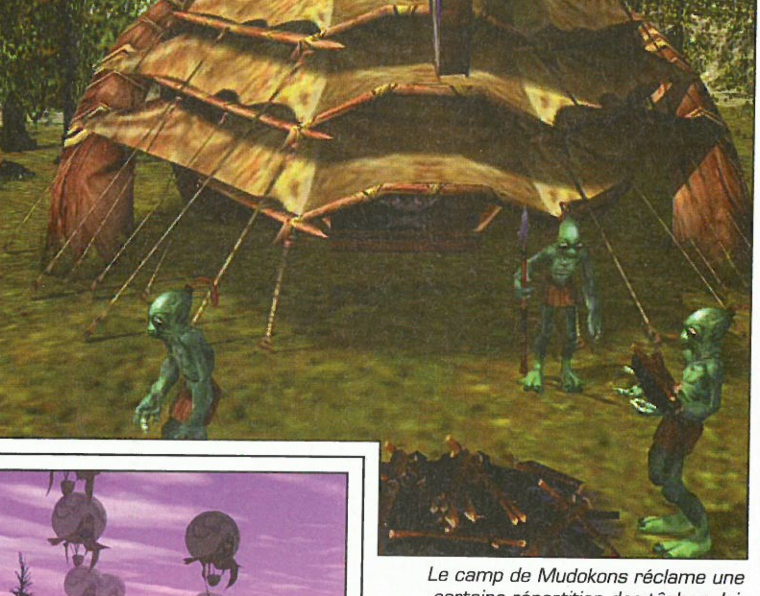
Éditeur :	Oddworld Inhabitants
Machine :	PlayStation 2
Sortie aux Etats-Unis :	courant 2000
Sortie en Europe :	pas encore prévue

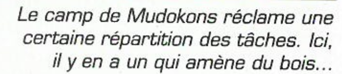
Munch's Odyssey





Après l'Odyssée et l'Exode d'Abe, qui ne constituent en fait qu'un seul et même jeu, voici le deuxième épisode de la « quintologie » (cinq titres prévus) d'Oddworld : Munch's Odyssey. Au programme, euh... plein de choses extraordinaires. Lisez plutôt...





Le camp de Mudokons réclame une certaine répartition des tâches. Ici, il y en a un qui amène du bois...



Mudokon se retrouve comme un hamster en cage.

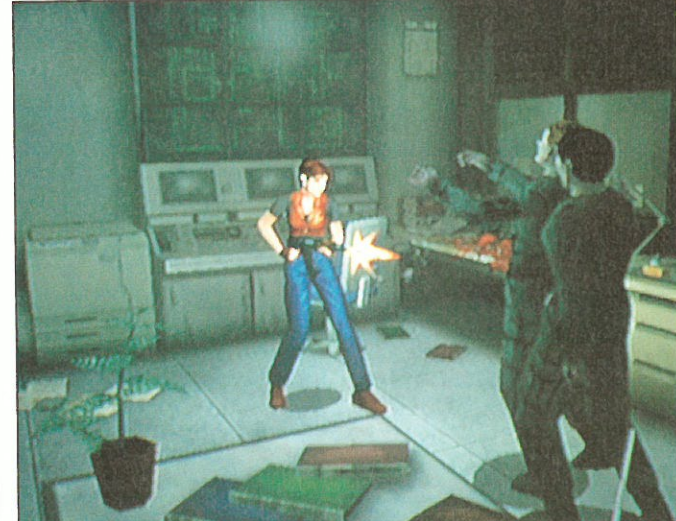
Oddworld... Le nom du développeur est aussi celui du monde qu'il a décidé de créer. Avec les aventures d'Abe, nous avons eu un avant-goût de ce qu'il savait faire. Et, pour tout avouer, nous avons été agréablement impressionnés. Les nouvelles générations de consoles arrivant, les idées et les ambitions d'Oddworld prennent une toute autre dimension : celle d'un véritable monde virtuel. A vrai dire, Lorne Lanning et Sherry Mc Kenna, les principaux instigateurs de la série, font figure d'éternels insatisfaits toujours désireux de donner forme à leurs rêves. Avec Munch's Odyssey, ils désirent proposer aux joueurs un véritable monde sur lequel vous avez la possibilité d'agir de bien des manières. Munch est une créature que vous pouvez contrôler, tout comme Abe, qui reste un des piliers de l'histoire. Leurs motivations ne sont toutefois pas les mêmes, ni leurs capacités. Les personnages des épisodes sur 32 bits refont ici leur apparition. Les ennemis restent nombreux mais les possibilités de dialogue sont plus larges qu'auparavant. En fait, le but avoué de Lanning et Mc Kenna est de faire vivre le joueur dans le monde d'Oddworld, afin qu'il le découvre, l'apprécie et s'y sente un peu comme chez lui. Il y aura des quêtes annexes, des engins à piloter (sur terre ou dans les airs), des tas de personnages à rencontrer... Un univers en 3D immense vous attend et vous pourrez y agir comme bon vous semble. Le jeu est censé occuper 4,5 Gigas ; merci le support DVD. C'est énorme (l'équivalent de 7 CD). Pour couronner le tout, un « Munch's Exodus » semble également prévu. La quintologie risque de se transformer en décalogie, puisque chaque titre est bien parti pour avoir son « complément ». Quoi qu'il en soit, le monde d'Oddworld n'est pas près de nous révéler toutes ses surprises. En tant que joueurs, nous ne pouvons que nous en réjouir...



Une finesse graphique proche de la perfection sur Dreamcast.



Éditeur :	Capcom
Machine :	Dreamcast
Sortie au Japon :	premier trimestre 2000
Sortie en Europe :	non communiquée



Des environnements superbes, une atmosphère pesante, des zombis plutôt coriaces, Bio Hazard 3 semble réunir tous les ingrédients pour être un jeu d'exception.

Bio Hazard Code Veronica

Comme nous vous l'avions annoncé, Code Veronica est un jeu qui se situe bien loin des autres Bio Hazard, mais qui en reprend toutes les qualités.

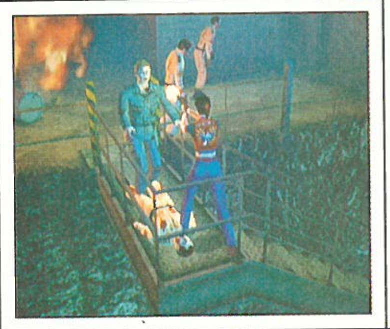


Se déroulant trois mois après Resident Evil 2 et 3, Bio Hazard Code Veronica replace le joueur dans la peau de Claire Redfield, à la recherche de son frère Chris. Disparu depuis le premier épisode, ce dernier devient ici le nœud gordien du problème ainsi qu'un personnage jouable. Partie enquêter en Europe, Claire est enlevée et transportée dans une étrange île tropicale, remplie de zombis et autres amis moisis qu'elle connaît bien. Le reste de l'histoire, encore gardé sous silence, ne sera connu que dans quelques mois, bien évidemment. Présenté, lors du dernier Tokyo Game Show à Tokyo, dans une version beaucoup plus avancée que ce que l'on avait pu voir jusqu'à présent, Bio Hazard Code Veronica nous a beaucoup impressionnés, tant sur le plan technique qu'au niveau de l'atmosphère. Comme vous le savez déjà, si vous êtes un fidèle lecteur, les décors ne sont pas des planches d'images fixes, mais bel et bien des environnements en 3D qui permettent des changements d'angle de caméra excellents, un meilleur suivi de l'action ainsi qu'une vue subjective pour certains passages. Le personnage qui, à la manière de Dino Crisis, peut effectuer un tour à 180° sur lui-même, aura aussi la possibilité de tirer avec deux armes en même temps. C'est, du moins, ce que Shinji Mikami souhaite intégrer dans son jeu avant qu'il ne soit commercialisé.



2 GD-Rom !

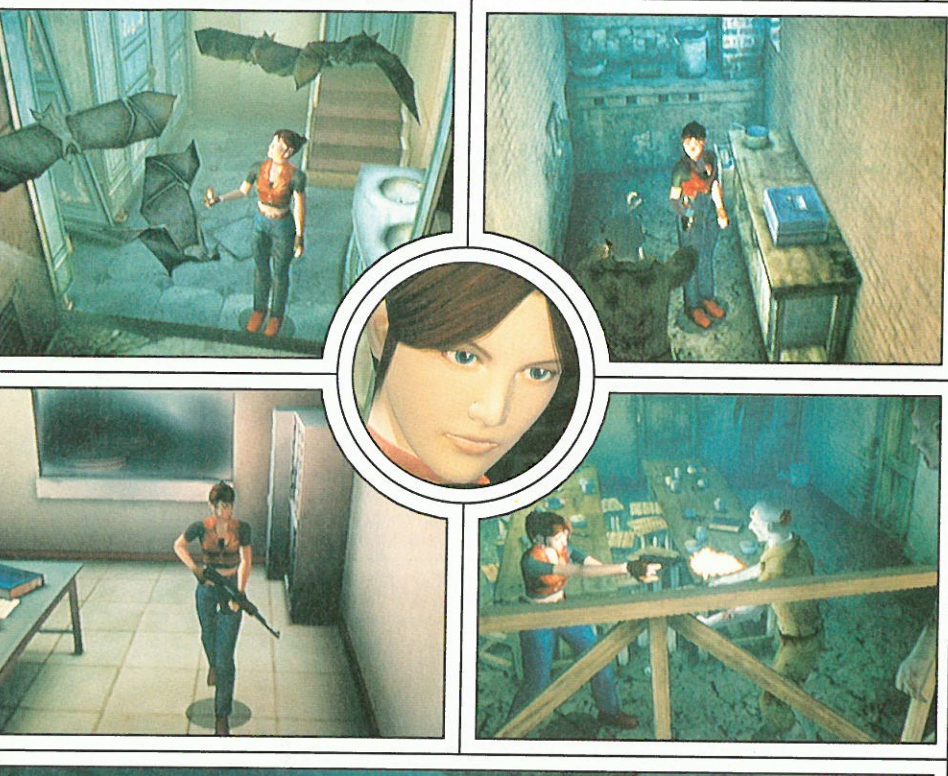
La version finale, qui ne sortira pas pour Noël mais pour le premier trimestre 2000, tiendra sur non pas un, mais deux GD-Rom ! Eh oui, plus d'un giga de jeu, pour ce titre que Shinji Mikami a promis une fois et demie plus long que Resident Evil 3, lors d'une conférence au Tokyo Game Show ! Sur chaque GD-Rom, on aura donc un scénario différent, à savoir celui de Claire ou celui de son frère Chris. On ne sait pas encore exactement comment se dérouleront les systèmes de changements entre les scénarios, mais il semblerait qu'ils soient plus aboutis que ceux présents dans Resident Evil 2 et qu'un événement du premier scénario influe sur le déroulement du second. Avec ce qui nous a été montré au Tokyo Game Show, il est difficile de se faire une opinion, car même si certains décors étaient magnifiques, d'autres, par contre, étaient vraiment loin d'être finis et manquaient encore de détails. Cependant, le travail des lumières au niveau des éclairages était, lui, irréprochable et, grâce à la puissance de calcul de la Dreamcast, Shinji Mikami a pu exploiter les possibilités qu'offre la pénombre pour faire bondir le joueur !











Un jeu retardé mais toujours très attendu !



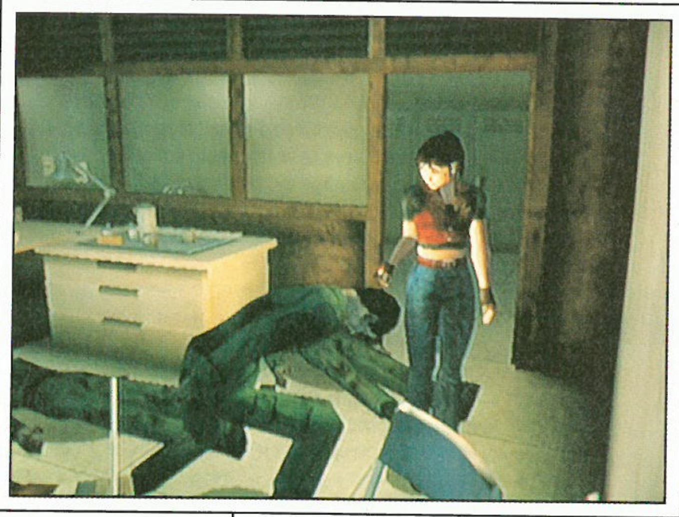
Chris, que vous retrouverez sur le second GD-Rom, est lui aussi promis à un bel avenir en tant que maître-artilleur. Les gerbes de sang sont, elles aussi, de la partie !



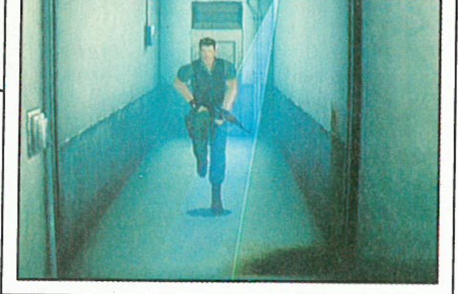


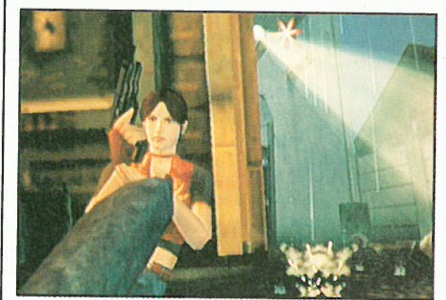


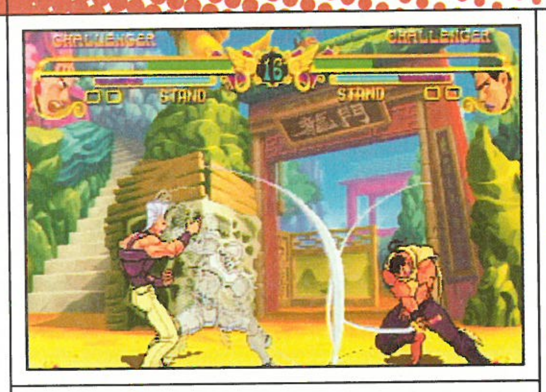
A la manière d'un Metal Gear Solid, des caméras peuvent détecter votre présence dans certains couloirs hi-tech. Vous n'aurez pas le choix, il faudra courir !

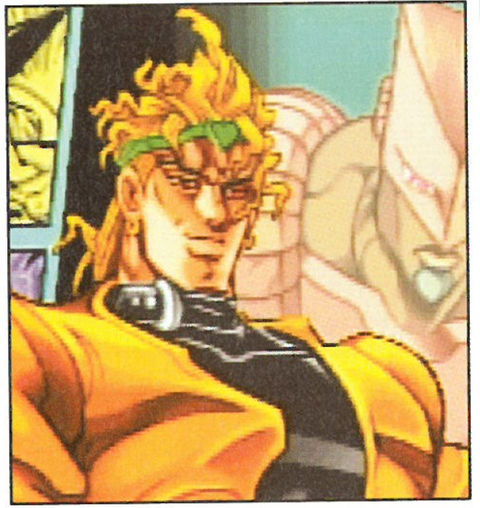


Code Veronica promet d'être exceptionnel

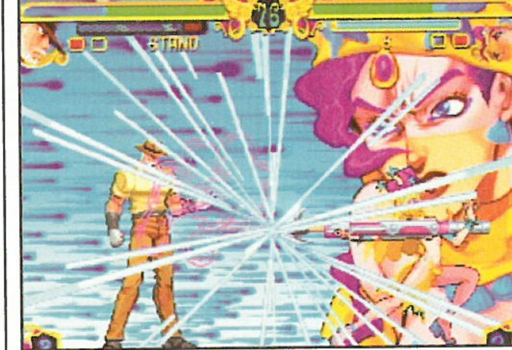






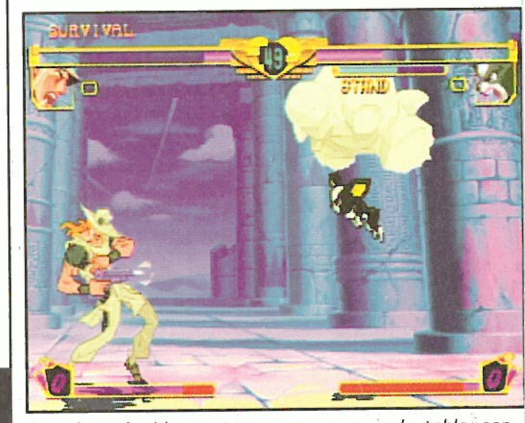






Lorsqu'un super pouvoir est déclenché, cela donne droit à une profusion d'effets visuels à l'écran.

Jojo no Kimyôna Bôken Miraiheno Isan



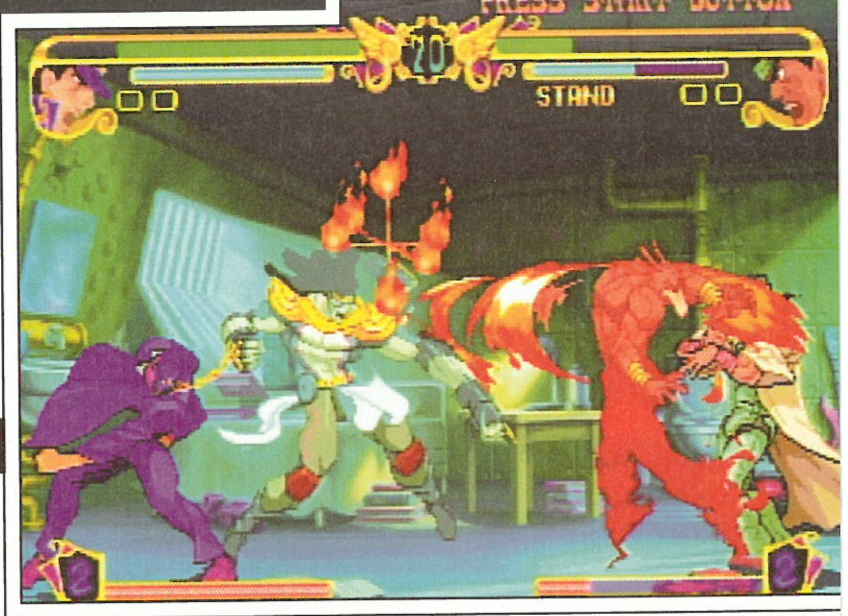
Iggy, le petit chien, est un personnage redoutable, car il frappe fort et passe surtout en-dessous de la majorité des attaques adverses.

Alors que la version PlayStation sera disponible au moment où vous lirez ces lignes, la version Dreamcast du jeu n'est, elle, annoncée que pour la fin du mois de novembre.

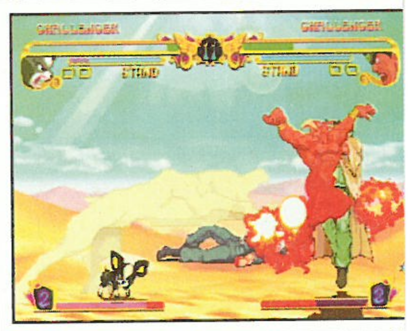
Jojo no Kimyôna Bôken Miraiheno Isan est, en fait, la suite du jeu de combat Jojo no Kimyôna Bôken tout court, sorti l'an dernier en arcade. Dans cette suite, on nous propose 4 nouveaux personnages mais un principe de jeu identique au volet précédent, à savoir un jeu de combat très similaire à un classique Street Fighter mais agrémenté du très appréciable principe de « stands ». Comme dans le populaire manga dont il est issu, Jojo met en scène des persos pouvant faire appel, lors d'un combat, à une entité qui agit selon leurs ordres. A l'écran, cela se traduit par l'apparition d'un personnage qui combattra l'adversaire en même temps que vous, ce qui pourra donner des combats à 2 contre 1 voire 2 contre 2, si l'adversaire décide, lui aussi, de sortir son « stand ».

Ambiance baroque

Jojo est un manga extrêmement populaire au Japon, qui s'est achevé il y a peu de temps et qui bénéficiait d'un graphisme assez inhabituel, très loin de l'image du manga que les fans occidentaux peuvent imaginer. Grâce au soin apporté aux graphismes et surtout grâce à la puissance d'affichage 2D du board arcade CP3 et à l'ambiance du manga, fidèlement rendue à l'écran, le titre a su enthousiasmer les joueurs. Vu les capacités de la Dreamcast, la conversion sur console devrait être importante. Pour ce qui est des modes de jeu originaux, on pourra trouver, en plus du classique Story Mode, un Challenge Mode dans lequel chaque ennemi abattu apportera des points de réputation au joueur. On regrettera cependant que la version Dreamcast ne compte pas tous les mini-jeux originaux de la version PlayStation. Toutefois, les fans d'arcade ne devraient pas être déçus, c'est une certitude.











DUAL SHOCK™





Témérité et audace sont les maîtres mots.
Testez votre adresse, votre équilibre et votre sang-froid.
Adoptez un style kamikaze pour dévaler plus de 25 parcours ;
Déserts, volcans, à la limite du praticable.
Révélez vos talents acrobatiques : roues arrières, 360°, suicides, Superman…
C'est vous, seul contre les éléments, sans moteur. Foncez droit devant, coupez les virages, oubliez les freins.
Le VTT extrême : éclatez-vous comme des dingues.

MÊME PAS PEUR !

- Multiples vues de pilotage dont une vue guidon impressionnante.
- 8 vététistes exclusifs
- Options de réglage et de personnalisation
- 6 modes de course
- Pour 1 à 4 joueurs







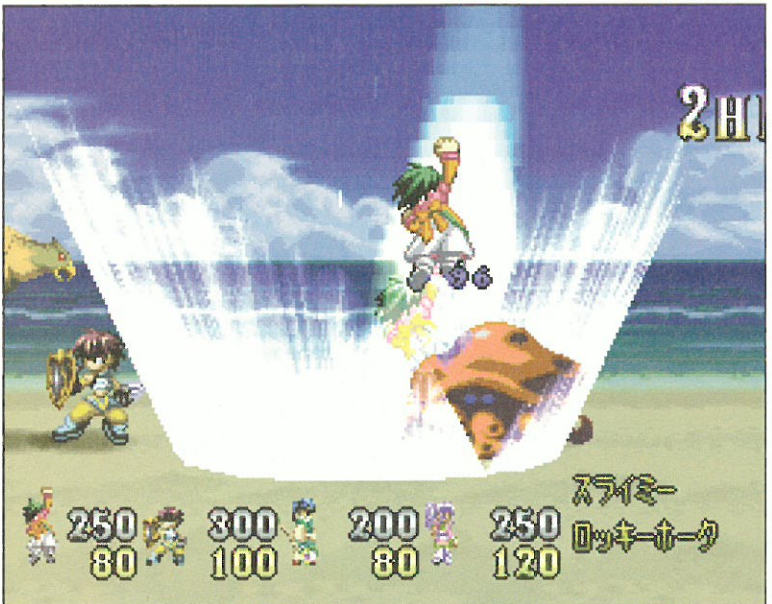

Edité par les créateurs de Colin McRae Rally.




www.mountainbiking.co.uk



L'Extrême Sensation.



Les pouvoirs les plus impressionnants font beaucoup d'effet à l'écran.

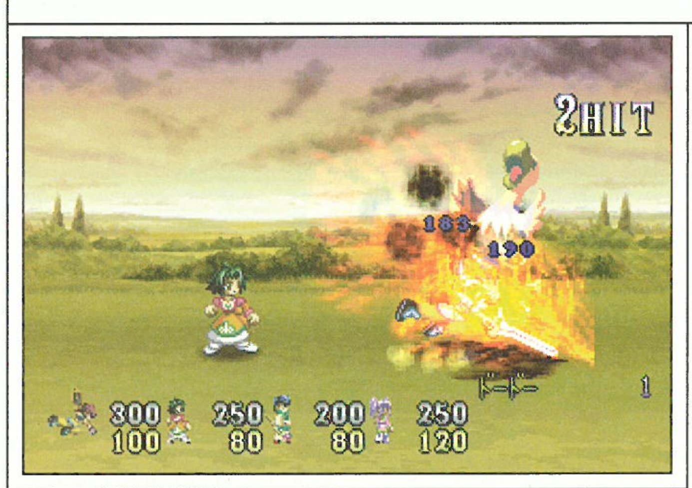
Éditeur :	Namco
Machine :	PlayStation
Sortie au Japon :	courant 2000
Sortie en Europe :	non communiquée



Le système de combat fait toujours autant penser à un jeu d'action.

Namco continue sur la saga des « Tales », une série de RPG jamais sortie en France mais qui a connu un grand succès que ce soit au Japon ou aux Etats-Unis. Ce troisième volet tiendra lui aussi ses promesses, c'est certain...

Tales of Eternia

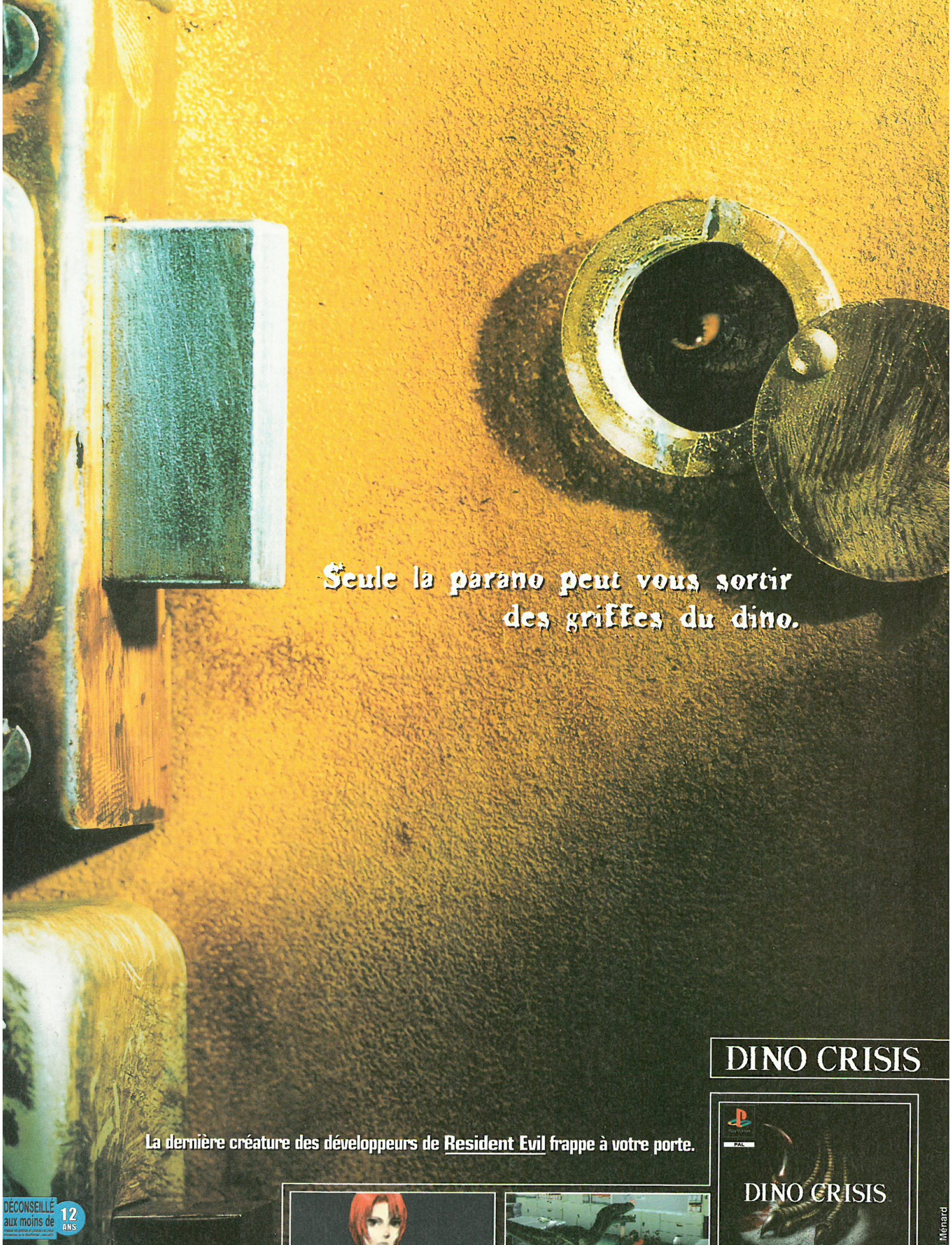




Inferia est un monde de paix. Un de ces mondes heureux que l'on dépeint avec beaucoup de classicisme dans les récits d'heroic fantasy. Avec harmonie, la nature et les gens se côtoient à Inferia, histoire de vous dégoûter un peu plus de vivre dans la pollution et l'insécurité de la banlieue parisienne que Willow connaît bien. Dans ce monde imaginaire, les lois physiques sont régies par une mystérieuse énergie nommée « Cremel ». Celle-ci conditionne l'existence de chaque être. Un jeune chasseur du nom de Rid, accompagné d'une jeune fille nommée Farah, regardent souvent le ciel, sentant une présence, un monde hors d'atteinte, au-delà des nuages. Une quête un rien mystique, liée à l'énergie Cremel bien entendu, peut alors commencer, pour ce nouvel épisode de la saga de Namco des « Tales ».

25 % de bonheur...

Finalisé à 25 % pour l'instant, Tales of Eternia s'annonce comme le digne successeur des deux précédents volets qui avaient chacun conquis le cœur de plus de 800 000 Japonais, lors de leur sortie respective. Aux manettes de l'équipe du jeu, on retrouve toujours Jun Toyoda, responsable planning de Phantasia et directeur de Destiny qui, cette fois, a tout géré, du développement au scénario. Le système de combat Linear Motion Battle System, qui mêle action et gestion classique de chiffres, est toujours présent. Les personnages du jeu ont été dessinés par Inomata Mutsumi, qui avait déjà signé les design de Destiny et qui est bien connue pour avoir réalisé de nombreux designs pour des grands titres de l'animation japonaise.


Seule la parano peut vous sortir
des griffes du dino.
DINO CRISIS
La dernière créature des développeurs de Resident Evil frappe à votre porte.
PAL
DINO CRISIS
CAPCOM
PlayStation
DÉCONSEILLÉ aux moins de 12 ANS
Photo : Pascal Ménard

ESPACE games

NEW

AME COMMANDER			
MULTIPORT	299 F	SIDE WINDER PAD	249
RO THROTTLE	899 F	VOLANT PUMA GT	299 F
ENTOR 16Mb	995 F	VOLANT+ PEDALIER	
ENTOR 32Mb	1690 F	RETOUR DE FORCE	990 F

DVD

W

SAMSUNG DVD 709 LECTEUR 2990 F

NOUVEAUTES

JOURS, 7 NUITS	179 F	LE CINQUIEME ELEMENT	189 F
07 GOLDEN EYE	169 F	LE DINER DE CONS	169 F
ABSOLUM 2022	189 F	LE ROI LION 2	179 F
ARMAGEDDON	169 F	LES AILES DE L'ENFER	169 F
ABE	199 F	LES VISITEURS 2	169 F
AD BOYS	169 F	LEON	189 F
BIENVENUE A GATTACA	169 F	MENTEUR, MENTEUR	179 F
COMPLOTS	169 F	PIEGE A HONG KONG	169 F
CONTACT	169 F	POUR LE PIRE	
DEMAIN		ET POUR LE MEILLEUR	189 F
NE MEURT JAMAIS	169 F	PROFESSEUR FOLDINGUE	169 F
DUNE	189 F	SEXCRIMES	189 F
FORTRESS	179 F	SOUVIENS TOI	
GODZILLA	189 F	L'ETE DERNIER	189 F
JUMANJI	169 F	STARSHIP TROOPERS	179 F
L.A. CONFIDENTIAL	169 F	TERMINATOR 2	169 F
L'ARME FATALE 4	169 F	TITANIC	249 F
L'ASSOCIE DU DIABLE	169 F	TWISTER	189 F
L'HOMME		U.S. MARSHALS	169 F
AU MASQUE DE FER	179 F	VOLTE FACE	169 F
A RIVIERE SAUVAGE	179 F	WATERWORLD	189 F

GAME BOY

CONSOLE GAME BOY POCKET COULEUR	349 F
CONSOLE GAME BOY POCKET ECRAN COULEUR	499 F
CONSOLE GAME BOY BASIQUE COULEUR	269 F
GAME BOY CAMERA	349 F
IMPRIMANTE	399 F

20° SKATE BOARDING (CO)	199 F	ODDWORLD:	
STEROID (CO)	249 F	L'EXODE D'ABE (CO)	199 F
BATTLE SHIP (CO)	199 F	OBELIX (CO)	229 F
BOMBERMAN QUEST (CO)	199 F	PAC-MAN	
RAIN DRAIN	99 F	+ PAC PANIC (NB/CO)	199 F
REAK OUT (CO)	149 F	PITFALL (CO)	199 F
UST A MOVE 3	149 F	POCKET BOMBERMAN (CO)	169 F
CAESAR PALACE 2 (CO)	199 F	POKEMON ROUGE (CO)	229 F
CAT WOMAN (CO)	199 F	POKEMON BLEU (CO)	229 F
CENTIPEDE (CO)	169 F	POOL BILLARD (CO)	249 F
CHESSMASTER 2 (CO)	199 F	POP UP	99 F
COOL HAND (CO)	199 F	POWER QUEST (CO)	249 F
CRAZY BIKERS (CO)	249 F	QUEST FOR CAMELOT (CO)	249 F
CUTTHROAT ISLAND	99 F	RAMPAGE 2 (CO)	229 F
DEFENDER + JOUST (CO)	199 F	RAT RESERVOIR (CO)	149 F
DUKE NUKEM (CO)	199 F	R-TYPE DX (CO)	229 F
EARTH WORM JIM 3D (CO)	199 F	ROADSTERS (CO)	199 F
1 WORLD GP (CO)	229 F	SILICON VALLEY (CO)	169 F
FIFA 2000 (CO)	229 F	SPY HUNTER	
FOURMIZ (CO)	229 F	+ MOON PATROL (CO)	229 F
FROGGER (CO)	149 F	SUPER MARIO BROS (CO)	229 F
GAME & WATCH GALLERY (CO)	169 F	STREET FIGHTER	
GODZILLA	149 F	ALPHA (CO)	169 F
KILLER INSTINCT	129 F	SUPERCROSS 2000 (CO)	199 F
KLUSTAR (CO)	199 F	TAMAGOSHI	99 F
LA BELLE ET LA BETE (CO)	229 F	TARZAN	99 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	169 F	TARZAN (CO)	229 F
LOGICAL (CO)	199 F	TELEFOOT SOCCER (CO)	199 F
LOONEY TUNES (CO)	229 F	TETRIS DE LUXE (CO)	169 F
LUCKY LUCKE (CO)	229 F	TOM ET JERRY (CO)	199 F
MAGICAL TETRIS (CO)	229 F	TOP GEAR RALLY 2 (CO)	229 F
MARIO GOLF (CO)	199 F	TRACK'N FIELD	169 F
MAYA (CO)	199 F	TUROK 2 (CO)	199 F
MEN IN BLACK (CO)	199 F	TUROK RAGE WARS (CO)	199 F
MICROMACHINE 1+2 (CO)	229 F	UEFA STRIKER (CO)	229 F
MISS PAC-MAN		V-RALLY (CO)	249 F
+ SUPER PAC-MAC (NB/CO)	199 F	WARIO LAND 2 (CO)	249 F
MISSIL COMBAT (CO)	199 F	WWF ATTITUDE	229 F
MISSION IMPOSSIBLE (CO)	229 F	YANNICK NOAH (CO)	229 F
MONTEZUMA (CO)	199 F	ZELDA (CO)	249 F
MOTOCROSS (CO)	199 F		

ACTION REPLAY PROFESSIONNEL	229 F
ALIM. + BATTERIE + LOUPE +SACOCHE (CO)	99 F
ALIM + BATTERIE (CO OU PO)	69 F
ALIM + LOUPE + SACOCHE + LINK + BATTERIE (CO)	149 F
CABLE LINK	39 F
CARTE MEMOIRE	199 F
KIT DE VIBRATION	129 F
LOUPE AVEC LUMIERE	39 F

* POUR L'ACHAT D'UN POKEMON ROUGE ET D'UN

PC

AGE OF EMPIRE GOLD	329 F	LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER	349
BALDUR'S GATE DE LUXE	399 F	LES 24 HEURES DU MANS	249
BUGS LOST IN TIME	299 F	LES FOURMIS	329
CASTROL HONDA		LNF MANAGER 2000	369
SUPER BIKE 2000	329 F	MIGHT & MAGIC VII	369
CANAL +FOOTBALL 2000	299 F	NBA 2000	329
CIVILIZATION CALL TO POWER (add-on)	199 F	NHL 2000	369
COMMAND AND CONQUER :		PAVILLON NOIR	349
TIBERIAN SUN	399 F	RE-VOLT	299
DARKSTONE	349 F	RED GUARD	349
DRAKAN	349 F	REVENANT	359
DRIVER	349 F	SOUTH PARK LUV SHACK	299
DUNGEON KEEPER 2	349 F	STAR TREK INSURRECTION	299
ENTRAINEUR 3 (add-on)	199 F	THE SPEED DEMONS	299
FIFA 2000	329 F	THEME PARK WORLD	349
GTA 2	329 F	TOMB RAIDER 4	349
KINGPIN	299 F	TRICKSTYLE	299

NEW

MANGAS FILMS

COFFRET

ALBATOR (7 vol.)	449 F
CAPITAINE FLAM Partie I (6 vol.)	389 F
CAPITAINE FLAM Partie II (7 vol.)	449 F
COBRA (7 vol.)	449 F
DBZ (6 vol.)	289 F
DBZ Série TV (8 vol.)	499 F
KEN LE SURVIVANT Série TV (8 vol.)	499 F
LES MYSTERIEUSES CITES D'OR (7 vol.)	490 F
SAINT-SEYA : Poseidon (4 vol.)	199 F
SAINT-SEYA : Le Sanctuaire (8 vol.)	499 F
SAN-KU KAY (9 vol.)	490 F
STREET FIGHTER 2V (9 vol.)	499 F
TOM SAWYER (6 vol.)	349 F
X-OR série TV (7 vol.)	390 F

PACK SPECIAL

TOM SAWYER (vol. 7 à 12)	349 F

VENTE A L'UNITE

ALBATOR 84 (vol.1 à 7)	99 F
BLUE SEED (vol. 1 à 9)	129 F
CAPITAIN FLAM (vol. 1 à 13)	99 F
COBRA (vol. 1 à 10)	99 F
DRAGON BALL Z GT (vol. 1 à 6)	129 F
ESCAFLOWNE (vol.1 à 6)	129 F
KEN LE SURVIVANT (vol. 1 à 8)	99 F
KEN 2 vol.1	129 F
KEN 2 vol.2	129 F
LES CHRONIQUES DE LA GUERRE	
DE LODOSS (vol. 1 à 6)	129 F
LES MYSTERIEUSES	
CITES D'OR (vol. 1 à 110)	99 F
NADIA (vol. 1 à 10)	99 F
NEON GENESIS EVANGELION (vol. 1 à 9)	129 F
OLIVE ET TOM (vol. 1 à 4)	99 F
STREET FIGHTER 2 (vol. 1 à 9)	99 F
X-OR (vol. 1 à 15)	99 F

3 DO

69 F pièce 3 achetés 1 gratuit

ALONE IN THE DARK 2	69 F	SNOW JOB
ALONE IN THE DARK	69 F	SPACE HULK
BATTLE SPORT	69 F	SPACE PIRATE
CORPSE KILLER	69 F	STAR BLADE
DOOM	69 F	STATION INVASION
FIFA SOCCER	69 F	STELLA 7
FLYING NIGHTMARE	69 F	STRIKER
HELL	69 F	SYNDICATE
IMMERCENARY	69 F	TOTAL ECLIPSE
INCREDIBLE MACHINE	69 F	VIRTUOSO
IRON ANGEL	69 F	WHO SHOT JOHNNY ROCK
KING DOM: THE FAR REACHES	69 F	WING COMMANDER 3
PEEBLE BEACH GOLF	69 F	ZNADNOST
PSA TOUR GOLF 96	69 F	
PSYCHIC DETECTIVE	69 F	
RETURN OF FIRE	69 F	
RISE OF THE ROBOT	69 F	
SAMPLER 2 + 10 DEMOS	69 F	
+ TEST MEMOIRE 15 MN	69 F	
SHOCK WAVE 1	69 F	

MANETTE TURBO 6 BOUTONS
ADAPTATEUR MANETTE SNIN
FLIGHT STICK (SIMULATION)

NEO GEO

NEO GEO CD

CONSOLE	1990 F
AERO FIGHTER 2	199 F
FIRE SUPPLEX (3 COUNT BOUNT)	199 F
GALAXY FIGHT	199 F
KING OF FIGHTER 96 COLL.	99 F
KING OF FIGHTER 97	199 F
KING OF FIGHTER 98	299 F
POWER SPIKES	149 F
RAGNAGARD	199 F
SUPER SIDEKICK 2	199 F
TWINCLE STAR SPRITES	199 F
VIEW POINT	199 F

NEO GEO POCKET

CONSOLE	34
BASEBALL STAR	1
CHERRY MASTER	1
KING OF FIGHTER R1	1
NEO GEO CUP FOOT	1
PUZZLE	1
SAMOURAI SHADOWN	1
TENNIS	1

NEO GEO CARTOUCHE

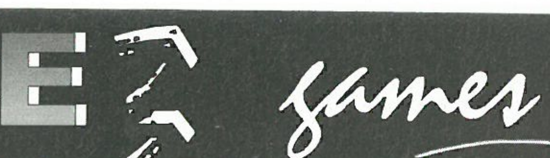
CONSOLE	19
METAL SLUG X	16
KING OF FIGHTER 99	23

AUTRES

GAME GEAR + 1 JEU	449 F		
JAGUAR Syndicate	49 F	Theme park	49 F

MEGADRIVE LISTE DES JEUX DISPONIBLES SUR DEMANDE
NEC CD LISTE DES JEUX DISPONIBLES SUR DEMANDE

ESPACE games



PLAYSTATION

JEUX USA
AL FANTASY VII 129 F

JEUX JAP
ONT MISSION 3 499 F
END OF MANA 499 F
CROSS V.FX 2 499 F
AL SCHOOL 2 449 F
LD ARMS 2 499 F

JEUX EUROPEENS
NDRA 349 F
NA KOURNIKOVA'S
ASH COURT 299 F
ERIX 359 F
ANTIS 299 F
MAN ET ROBIN + K7 199 F
ODY ROAR 2 349 F
T A MOVE 4 269 F
ESAR 2 299 F
PCOM GENERATION 299 F
RMAGEDDON 369 F
STROL HONDA SUPER BIKE 369 F
INE 349 F
OCOBO 349 F
NSTRUCTOR + MEMO 249 F
OC 2 369 F
Z FINAL BOUT + PAD +MEMO 299 F
VER 359 F
EAMSTORY 349 F
NE 2000 369 F
PTE 299 F
99 299 F
A 2000 369 F

FIGHTING FORCE 2 349 F
FINAL FANTASY VIII 399 F
FINAL FANTASY VIII COLLECTOR 499 F
FORMULA ONE 99 349 F
FOOTBALL MANAGER 349 F
GEX CONTRE DR. REZ 249 F
G-POLICE 2 299 F
GTA 2 329 F
GUNGAGE 329 F
GUY ROUX MANAGER 99
+ MEMO 379 F
HOT WHEELS TURBORACING 369 F
HUGO 2 299 F
J.MADDEN 2000 369 F
KENSEI SACRED FIRST 299 F
KINGSLEY 299 F
KNOCK OUT KINGS 2000 369 F
LE 5EME ELEMENT 299 F
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 369 F
LEGEND OF KARTIA 349 F
LEGEND OF FORESTIA 369 F
LEGO RACERS 329 F
LE MANS 349 F
LE MONDE DES BLEUS 349 F
LE MONDE DES BLEUS COLLECTOR 499 F
MARVEL
VS STREET FIGHTER 299 F
METAL GEAR SOLID 369 F
METAL GEAR
MISSION SPECIAL 169 F
MISSION IMPOSSIBLE 369 F
MILLENIUM SOLDIER 369 F
MONKEY HERO 249 F

MONOPOLY
+ MONOPOLY DE VOYAGE 299 F
MULAN STORY 349 F
MUSIC 2000 349 F
NASCAR 2000 369 F
NBA LIVE 99 299 F
NBA PRO 99 369 F
NBA 2000 369 F
NFL EXTREME 299 F
NHL 2000 369 F
NO FEAR DOWNHILL
MOUNTAIN BIKING 369 F
OMEGA BOOST 299 F
POINT BLANK 2 299 F
POINT BLANK 2 + GUN 549 F
POP'N POP 299 F
PREMIER MANAGER 98 249 F
QUAKE 2 349 F
RAILROAD TYCOON 2 349 F
RAT ATTACK 369 F
RE-VOLT 349 F
RC STUNT COPTER 299 F

READY TO RUMBLE 2 369 F
RIDGE RACER IV 349 F
RIVEN 299 F
ROADSTERS 329 F
RUNNING WILD 249 F
SHADOWMAN 349 F
SHANGHAI 299 F
SILENT HILL 369 F
SILICON VALLEY 349 F
SLED STORM 369 F
SNOOKER 349 F
SOUTH PARK 349 F
SOUTH PARK LUV SHACK 329 F
SOUTH PARK RALLY 329 F
SPACE INVADERS 199 F
SPEC OPS 329 F
SPEED FREAKS 349 F
SPYRO 299 F
SPYRO 2 TEL
STAR WARS EPISODE 1 369 F
STREET FIGHTER ALPHA 3 349 F
STREET FIGHTER COLLECTION 2 299 F

SUPERCROSS 369 F
SYPHON FILTER 349 F
TARZAN 349 F
TELEFOOT MANAGER 369 F
TOCA TOURING CAR 2 299 F
TOMB RAIDER 2+C.MEMOIRE
+ SOLUTIONS 199 F
TOMB RAIDER 3 299 F
TOMB RAIDER 4 369 F
TONY HAWK
SKATE BOARDING 369 F
URBAN CHAOS 369 F
V-RALLY 2 369 F
VIGILANTE 8 SECONDE OFFENSE 349 F
WILD ARMS 299 F
WIPEOUT 3 349 F
WWF ATTITUDE 349 F
WORMS ARMAGEDDON 369 F
X-MEN VS STREET FIGHTER 299 F
X-FILES 349 F
XENA LA GUERRIERE 369 F

PLAYSTATION
+ DUAL SHOCK
+100 F de bon d'achat 790 F
(2 bons d'achat de 50 F non cumulable à valoir sur achat de plus de 500 F (hors console))
VOLANT MAD CATZ DUAL FORCE 269 F
VOLANT MAD CATZ LICENCIE SONY 199 F
VOLANT act labs + C.PSX 590 F
PISTOLET 199 F
SIEGE BACQUET 790 F
COMPRESSEUR CARTE MEMOIRE 99 F

ACTION REPLAY PROFESSIONNEL VF + K7 349 F
2 MANETTES SANS FILS 199 F
2 MAN. DUAL FORCE SANS FILS 349 F
ADAPTATEUR MULTIJOUEURS 169 F
CABLE DE LIAISON 99 F
GAME BOOSTER 399 F
MANETTE TURBO 49 F
MANETTE DUAL SHOCK 199 F
MANETTE ANALOGIQUE 99 F
MEUBLE DE RANGEMENT 79 F
CARTE MEMOIRE 49 F

C. MEMOIRE 120 BLOCS 149 F
CARTE MEMOIRE PARLANTE 89 F
PACK DE VIBRATION 99 F
PRISE PERITEL RGB 49 F
RALLONGE MANETTE 49 F
RANGE CD COULEUR 49 F
PAD SIMULATION + VIBREUR 149 F
V.G.A BOX 499 F
VIRTUAL GUN 249 F
SOURIS 149 F

PROMO PSX
JEUX NEUFS JAPONAIS
GON BALL Z FINAL BOUT 99 F
IC BEST WARRIOR 69 F

EUX NEUFS EUROPEENS
I TRILOGY
ARTE MEMOIRE 199 F
EROIDS 129 F
ESCAPE 149 F
E SPORT 99 F
A MOVE 2 149 F

C.C. ALERTE ROUGE 169 F
COLIN MCRAE RALLY 169 F
COOLBOARDERS 2 149 F
CRASH BANDICOOT 2 149 F
DIABLO 169 F
DEAD OR ALIVE 199 F
DIE HARD TRILOGY 169 F
DOOM 169 F
DREAMS 149 F
FIFA SOCCER 98 169 F
FINAL FANTASY 7 149 F
FORMULA ONE 97 149 F
FORMULA ONE 98 149 F
FORSAKEN 99 F

G.POLICE 149 F
GRAN TURISMO 149 F
GTA 169 F
GTA LONDON 169 F
GUARDIAN CRUSADE 129 F
GUARDIAN OF DARKNESS 149 F
HEART OF DARKNESS 169 F
IRON BLOOD 99 F
ISS PRO 169 F
JONAH LOMU RUGBY 199 F
LEGACY OF KAIN 149 F
MAGIC CARPET 99 F
MAGIC THE GATHERING 99 F
MDK 99 F

MEDIEVIL 149 F
MICROMACHINES V3 169 F
MONACO GP 2 199 F
MOTO RACER 169 F
NBA JAM EXTREME 99 F
NFL QUATERBACK 97 99 F
ODDWORLD: L'EXODE D'ABE 169 F
POCKET FIGHTER 199 F
RASCAL 149 F
RAYMAN 99 F
RESIDENT EVIL 2 169 F
REVOLUTION X 99 F
ROCK'N ROLL RACING 2 99 F

STREET FIGHTER
EX PLUS ALFHA 169 F
SOUL BLADE 149 F
TAIL CONCERTO 149 F
TENCHU 149 F
TEKKEN 3 149 F
TIME CRISIS 149 F
TOCA TOURING CAR 169 F
TOMB RAIDER 2 169 F
TUNEL B1 99 F
VANDAL HEART 99 F
VIRUS 149 F
WWF WARZONE 169 F

DREAMCAST

CONSOLE DREAMCAST + MANETTE ET MODEM 1690 F

VOLANT MC 2 549 F
MANETTE 199 F
VMS 199 F
VIBREUR 199 F
JOYSTICK ARCADE 399 F
CLAVIER 249 F
VOLANT 499 F

BLUE STINGER 379 F
BUGGY HEAT 379 F
DYNAMITE COP 2 379 F
FLYING HEROES 379 F
FORMULA ONE 379 F
GET BASS 379 F

HOUSE OF THE DEAD 2
+ GUN 569 F
HYDRO THUNDER 379 F
INCOMING 379 F
MILLENIUM SOLDIER 379 F
MONACO GRAND PRIX 2 379 F
MORTAL KOMBAT GOLD 379 F
NFL QUATERBACK 2000 379 F
PEN PEN 379 F
POWER STONE 379 F
READY TO RUMBLE 2 379 F
RED DOG 379 F
SEGA RALLY 2 379 F
SNOW SURFERS 379 F

SPEED DEVIL 379 F
SONIC ADVENTURE 379 F
SOUL CALIBUR 379 F
SOUTH PARK LUV SHACK 379 F
STREET FIGTER ALPHA 3 379 F
SUZUKI ALSTARE RACING 379 F
TOY COMMANDER 379 F
TRICKSTYLE 379 F
UEFA STRIKER 379 F
VIGILANTE 8 SECONDE OFFENSE 379 F
VIRTUA FIGHTER 3 379 F
WORMS ARMAGEDDON 379 F
WWF ATTITUDE 379 F

SATURN

JEUX JAP
Y FIGHT 79 F
CHASER 79 F
URAI 3 99 F
G FORCE 3
ARIO 2 299 F
G FORCE 3
ARIO 3 399 F
T FIGHTER ZERO 3 449 F
IDEN URA 79 F

UX EUROPEENS
N 199 F

AU CHOIX JEUX NEUFS SATURN EN PROMO A 99 F

AMOK
ANDRETTI RACING
BLACK DOWN
BLACK FIRE
DEFCON 5
DOOM
FIFA 96
FIFA 98
GEN WAR
GRID RUN
HEXEN
HI OCTANE

IRON MAN
J.MADDEN 98
JACK IS BACK
LA HORDE
MAGIC CARPET
NBA JAM EXTREME
NBA JAM TE
NBA LIVE 97
NBA LIVE 98
NHL POWERPLAY
PGA TOUR GOLF 97
SHOCK WAVE

SLAM AND JAM
SOVIET STRIKE
SPACE HULK 2
TEMPEST 2000
TRASH IT
WORLD WIDE SOCCER 97
WRESTLEMANIA

NINTENDO 64

NINTENDO 64+F1 WORLD GP 799 F
NINTENDO 64 COULEUR +MANETTE 649 F
ACTION REPLAY PRO. 399 F
FORCE PACK VIBREUR 99 F
VOLANT + PEDALIER 269 F

RALLONGE MANETTE 49 F
MANETTE 199 F
MEMORY CARD 49 F
MEMORY CARD 4X 129 F

MANETTE+FORCE PACK
+CARTE MEMOIRE 149 F
GAME BOOSTER 349 F
EXTENSION DE MEMOIRE 199 F

JEUX EUROPEENS
° SNOWBOARDING 369 F
OARDER 64 99 F
IORINES 399 F
HUNTER 399 F
BERMAN 299 F
A MOVE 2 299 F
A MOVE 3 399 F
LEVANIA 3D 399 F
AR'S WORLD OF
BLING 399 F
ER COURT TENNIS 149 F
AND AND CONQUER 420 F
Y KONG RACING 299 F
E NUKEM: ZERO HOUR 399 F

EXTREME G 149 F
EXTREME G2 199 F
F1 POLE POSITION 199 F
F1 WORLD GP 249 F
F1 WORLD GP 2 369 F
FIFA 99 399 F
FIFA COUPE DU MONDE 299 F
FORSAKEN 199 F
F-ZERO X 369 F
GOEMON 2 429 F
007 GOLDEN EYE 279 F
HEXEN 99 F
HYBRID HEAVEN 399 F
HOT WHEELS
TURBO RACING 429 F

JET FORCE GEMINI 429 F
KNOCK OUT KINGS 2000 399 F
LEGO RACERS 379 F
LODE RUNNER 369 F
LYLAT WARS 199 F
MAGICAL TETRIS 399 F
MARIO GOLF 399 F
MARIO PARTY 369 F
MICROMACHINES TURBO 399 F
MILO'S BOWLING 399 F
NAGANO 149 F
NBA JAM 2000 399 F
NBA PRO 99 399 F
NFL QBC 99 199 F

NFL QBC 2000 429 F
NEW TETRIS 399 F
QUAKE 99 F
QUAKE 2 399 F
RAINBOW 6 399 F
RAMPAGE 99 F
RAMPAGE 2 99 F
RAYMAN 2 399 F
RE-VOLT 399 F
READY TO RUMBLE 2 399 F
SHADOWGATE 399 F
SHADOWMAN 399 F
SOUTH PARK LUV SHACK 429 F
STAR WARS EPISODE 1 429 F
SUPER MARIO 64 249 F

SUPER MARIO KART 64 249 F
SUPER MONACO GP 2 399 F
TELEFOOT SOCCER 2000 399 F
TONIC TROUBLE 399 F
TOP GEAR RALLY 2 399 F
TUROK 149 F
TUROK 2 299 F
TUROK RAGE WARS 399 F
V-RALLY 99 199 F
WICKER SURFING 399 F
WORLD DRIVER CHAMP 379 F
WWF ATTITUDE 429 F
WWF WARZONE 399 F
WORMS ARMAGEDDON 399 F

YOSHIE'S STORY 299 F
ZELDA 399 F

PASSE TES COMMANDES SUR LE 3615 ESPACE3
2F23/mn

ENTE PAR CORRESPONDANCE
TEL: 03.20.90.72.22
FAX: 03.20.90.72.23
ESPACE 3 VPC- RUE DE LA VOYETTE
CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN CEDEX

128, bd Voltaire
75011 PARIS
(M° Voltaire)
TEL: 01.48.05.42.88
TEL: 01.48.05.50.67
Lundi: 13h-19h
Mardi au Samedi: 10h19h

36, rue Rivoli
75004 PARIS
(M° Hotel de ville ou St Paul)
TEL: 01.40.27.88.44
Lundi au Samedi: 10h-19h

LILLE 2, rue de Faidherbe
TEL: 03.20.55.67.43
Lundi au Samadi: 10h-19h

LILLE 44, rue de Béthune
TEL: 03.20.57.84.82
Lundi: 13h-19h
Mardi au Jeudi: 10h30-19h30
Vendredi au Samedi: 10h30-20h

DOUAI
39, rue St Jacques
TEL: 03.27.97.07.71
Lundi au Samedi: 10h-19h

VANNES 3 0, rue Thiers TEL: 02.97.42.66.91
Lundi au Vendredi: 9h-19h Samedi: 9h-18h30

N DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1- 59818 LESQUIN CEDEX. TEL: 03.20.90.72.22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
le port (jeux :25f - consoles & acc. 60f) par Colissimo ou par Chronopost:65f (paiement hors CR) (sauf DOM TOM et CEE)	
TOTAL A PAYER	

Je joue sur:
☐ PLAYSTATION
☐ NINTENDO 64
☐ SATURN
☐ DREAMCAST
☐ DVD

Nom :.. Prénom :..
N° Client(si déjà client):.................................. Age : .... Ans Téléphone :..
Adresse :..
....
Code Postal:............ Ville:.. Signature:

de paiement : ☐Chèque postal ☐Chèque bancaire ☐Contre remboursement +35F ☐ Mandat Cash

|_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| exp: __ __ / __ __ Les chèques doivent être libellés à l'ordre d'ESPACE 3 VPC

* CEE, DOM-TOM jeux 40f, consoles 90f. TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES EN COLISSIMO
PRIX VALABLES sauf erreur d'impression, pendant la durée de la publication. Toutes les marques

JP





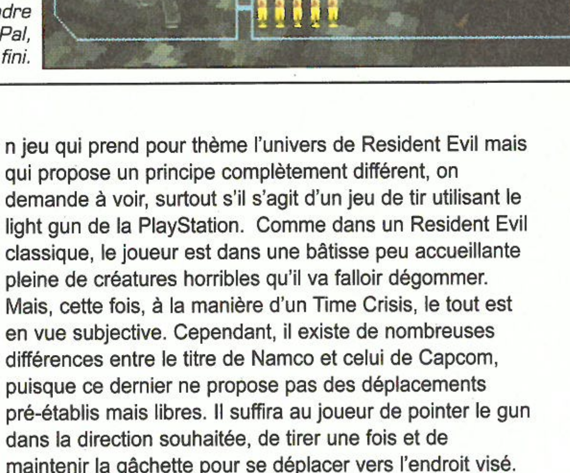
Si l'on a une peur bleue des araignées, c'est le moment de se venger.

Editeur :	Capcom
Machine :	PlayStation
Sortie au Japon :	janvier 2000
Sortie en Europe :	non communiquée



Bio Hazard Gun Survivor

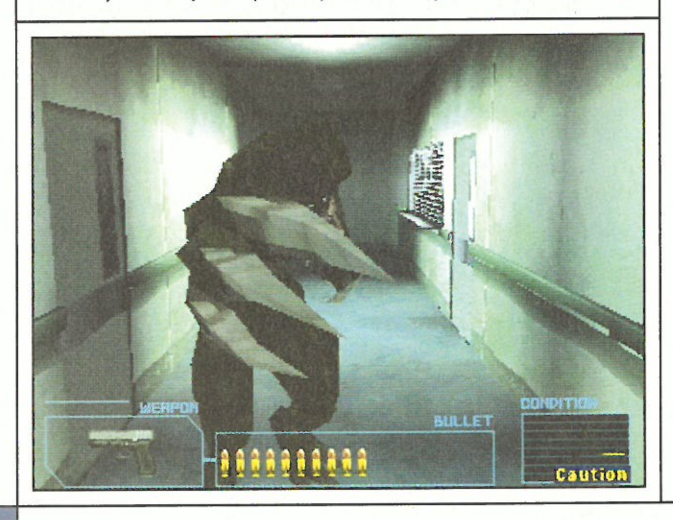
Désireux d'exploiter sa licence Bio Hazard, Capcom nous propose un Resident Evil teinté de Time Crisis. Une curiosité pour amateurs de jeu de tir.



Medor a mal vieilli et vous fait comprendre que le Pal, c'est fini.



C'est toujours une joie de pouvoir jouer à la PlayStation avec les 2be3.



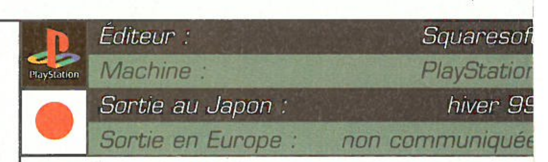
Un jeu qui prend pour thème l'univers de Resident Evil mais qui propose un principe complètement différent, on demande à voir, surtout s'il s'agit d'un jeu de tir utilisant le light gun de la PlayStation. Comme dans un Resident Evil classique, le joueur est dans une bâtisse peu accueillante pleine de créatures horribles qu'il va falloir dégommer. Mais, cette fois, à la manière d'un Time Crisis, le tout est en vue subjective. Cependant, il existe de nombreuses différences entre le titre de Namco et celui de Capcom, puisque ce dernier ne propose pas des déplacements pré-établis mais libres. Il suffira au joueur de pointer le gun dans la direction souhaitée, de tirer une fois et de maintenir la gâchette pour se déplacer vers l'endroit visé. De la même manière, il sera possible de se baisser, de se retourner et de reculer toujours en pressant la gâchette et les boutons A et B présents sur le flingue.

Problèmes de survie ?

Comme vous pouvez vous en douter, il ne sera pas possible de se déplacer et de tirer en même temps, ce qui obligera le joueur à avancer prudemment. Bien que le jeu n'ait plus grand-chose à voir avec un jeu d'aventure/action, il reste cependant des petits éléments propres aux Resident Evil, comme des objets à découvrir et à poser à certains endroits, et des énigmes à résoudre si l'on veut progresser dans le jeu. Original et d'une réalisation honnête (il est possible de dégommer chaque partie du corps des zombis), le jeu devrait connaître le succès vers le mois de janvier 2000, au Japon. Espérons qu'il arrive rapidement en France.


L'Amerzone
Arriverez-vous au bout du fleuve ?
PC CD ROM
PlayStation
DVD ROM
Mac OS
im a g ina
La Presse Unanime
..."Que dire, que faire, sinon plonger dans cette aventure passionnante, pensée, richement illustrée, à la réalisation quasi parfaite."
Le Monde Interactif
..."Un jeu fabuleux où l'écologie croise le fantastique."
VSD
..."Un petit bijou de lumière, graphisme et scenario."
Libération
..."L'Amerzone est un pur enchantement."
L'Express
L'Amerzone a remporté le prix Pixel INA dans la catégorie Jeux.
imagina
www.amerzone.com
Hot Line :
08 36 68 88 81 (2,23F/mn)
MICROÏD
Benoît SOKAL

Vagrant Story

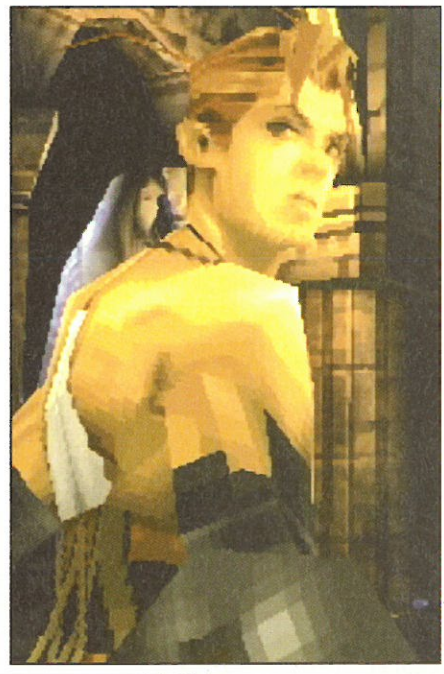


Éditeur :	Squaresof
Machine :	PlayStation
Sortie au Japon :	hiver 99
Sortie en Europe :	non communiquée

Un jeu au déroulement original et à l'ambiance graphique excellente, voilà qui devrait ravir la plupart des amateurs de RPG et de sensations nouvelles.



Les personnages charismatiques se succèdent dans ce jeu au scénario habilement ficelé.





L'église, un lieu de culte classique de ce genre de productions, est ici magnifiquement modélisée.

Puisque l'on peut être frappé n'importe où, les points de vie sont répartis sur les différentes parties du corps.



Lea Monde était une cité prospère, capitale du commerce dans le royaume de Valendia. Mais, il y a vingt ans, un terrible tremblement de terre mit fin au rayonnement de Lea Monde, transformant la superbe cité en tas de ruines. Théâtre de nombreuses légendes et autres rumeurs, elle est aujourd'hui une cité abandonnée de tous. Ashley Riot, l'un des meilleurs Riskwalkers, devra pourtant s'y rendre, s'il veut accomplir son destin. Les Riskwalkers sont des agents spéciaux du parlement de Valendia, habituellement chargés d'accomplir des quêtes pour ces derniers. Mais, cette fois, c'est une histoire personnelle qui conduit Ashley dans les ruines de Lea Monde. En effet, le terrible Sydney Losstarot, son rival et ennemi juré, serait en train de préparer un complot dans la cité, lieu où il est censé ne pas être dérangé. Pour Ashley, l'aventure commence alors.



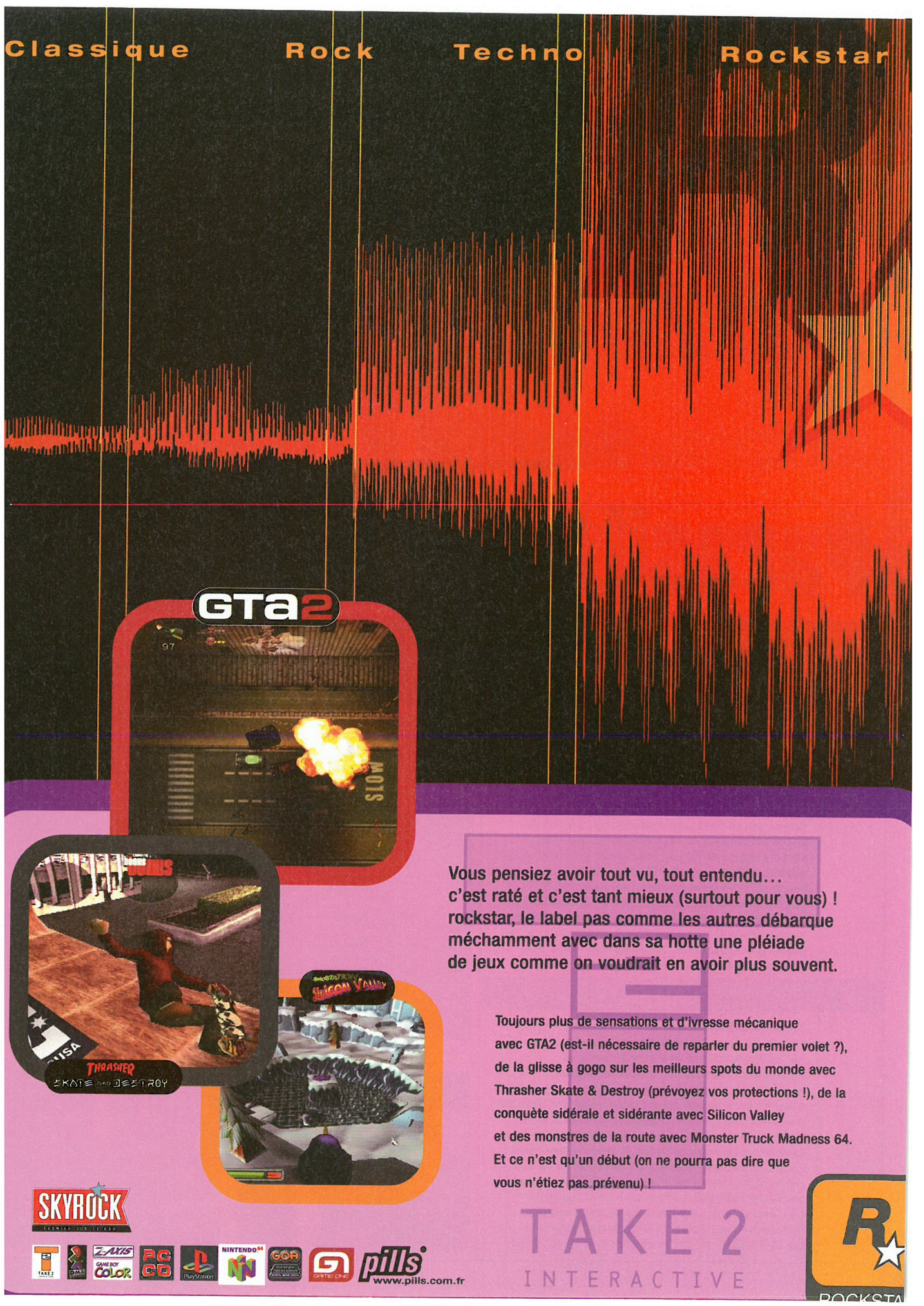
Square présente un renouveau graphique du jeu d'aventure

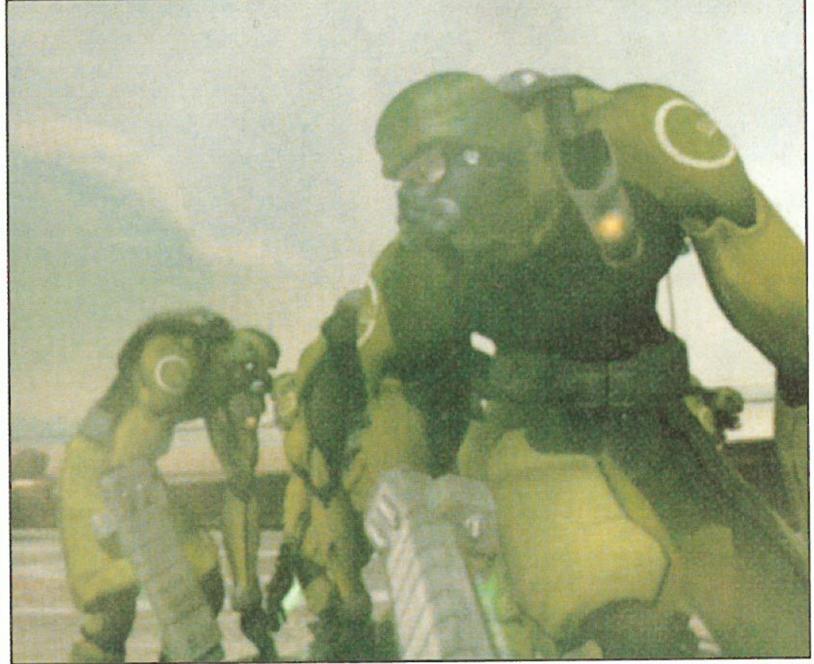
Role Playing Adventure ?

Vagrant Story est un jeu difficile à cibler, tant les éléments venant de différents styles s'entrechoquent ici, pour donner un cocktail plutôt original. C'est un jeu d'action, puisqu'à la manière de Metal Gear ou de Tomb Raider, il faudra se déplacer dans des décors entièrement en 3D et bouger des éléments pour poursuivre sa route (l'interactivité avec les décors est, à ce titre, intéressante). Les combats, quant à eux, sont complètement dans le style RPG et ne nécessitent aucun réflexe. Lors de ces phases, le joueur choisit à quel endroit du corps il va taper (jambe, tête, bras) et, selon les mouvements de l'adversaire, il réussira ou manquera son attaque. Etrange, foncièrement original. L'épée ne sera pas la seule arme d'Ashley, qui, par la suite, pourra faire usage de la magie ou des boucliers. On retrouve un schéma RPG plus classique, pour ce titre qui est une véritable curiosité. Original, déstabilisant, mais superbe !



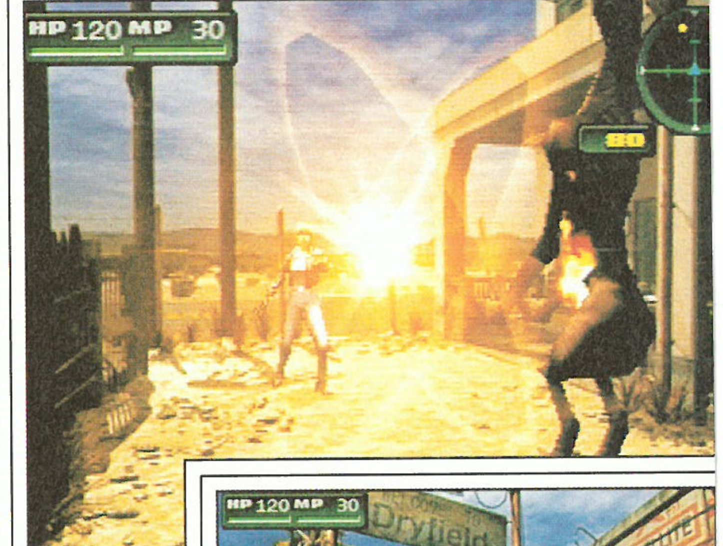
Certaines armes ont des propriétés magiques.


Classique
Rock
Techno
Rockstar
GTa2
THRASHER
SKATE AND DESTROY
SILICON VALLEY
Vous pensiez avoir tout vu, tout entendu…
c'est raté et c'est tant mieux (surtout pour vous) !
rockstar, le label pas comme les autres débarque
méchamment avec dans sa hotte une pléiade
de jeux comme on voudrait en avoir plus souvent.
Toujours plus de sensations et d'ivresse mécanique
avec GTA2 (est-il nécessaire de reparler du premier volet ?),
de la glisse à gogo sur les meilleurs spots du monde avec
Thrasher Skate & Destroy (prévoyez vos protections !), de la
conquête sidérale et sidérante avec Silicon Valley
et des monstres de la route avec Monster Truck Madness 64.
Et ce n'est qu'un début (on ne pourra pas dire que
vous n'étiez pas prévenu) !
SKYROCK
TAKE 2
INTERACTIVE
GAME BOY COLOR
PC CD
PlayStation
NINTENDO 64
pills
www.pills.com.fr
ROCKSTA


Des cinématiques toujours aussi impressionnantes !

Editeur :	Squaresoft
Machine :	PlayStation
Sortie au Japon :	decembre 99
Sortie en Europe :	non communiquée

Aya peut toujours utiliser la Parasite Energy.



Parasite Eve II

Le très controversé Parasite Eve, qui avait tout de même frôlé le million de ventes, il y a deux ans, se devait de connaître une suite qui rattraperait les erreurs passées.

Trois ans après la tragédie new yorkaise du premier volet, dans lequel une molécule folle piratait des organismes sains pour en faire des monstres difformes, Aya Brea reprend du service. Cette jeune flic new yorkaise, elle-même contaminée par la mitochondrie responsable des incidents du premier volet, a réussi à maîtriser la Parasite Energy, afin de développer certains pouvoirs qui lui ont permis de vaincre la menace mitochondriaque. Dans Parasite Eve II, Aya fait désormais partie du F.B.I. et de son antenne spéciale nommée MIST pour Mitochondria Investigation Suppression Team. Le 9 septembre 2000, un grand nombre de ces micro créatures apparurent dans un centre commercial de Los Angeles et semèrent la panique parmi les civils. Ce genre d'incident, qui se répètent un peu trop au goût des autorités depuis quelques temps, n'est pourtant que le début d'un nouveau drame biologique.

Plus playing, moins rôle

Utilisant la technique impressionnante de Final Fantasy VIII, dans laquelle les personnages en 3D temps réel se déplacent dans un décor pré-calculé en mouvement, Parasite Eve II donne une véritable impression de jeu cinématique, un « cinematic adventure game » comme se plaît à le présenter Squaresoft. Batailles moins fouillis et système de gestion d'Aya plus poussé attireront les fans de RPG, tandis que les superbes cinématiques décideront les fans de cinéma à se procurer ce titre. Et pour ceux qui craignent une durée de vie trop courte, qu'ils sachent que l'on peut s'attendre à une bonne surprise de ce côté-là puisque, désormais, l'action n'est plus limitée à une simple ville mais s'étend à différents états américains. Une bonne nouvelle pour les amateurs du genre. Espérons que ce Parasite Eve-là arrive en Europe...



Que veulent ces brigades antiterroristes à la belle Aya ?







Editeur :	Sony C.E
Machine :	PlayStation
Sortie au Japon :	Noël 99
Sortie en Europe :	non communiquée

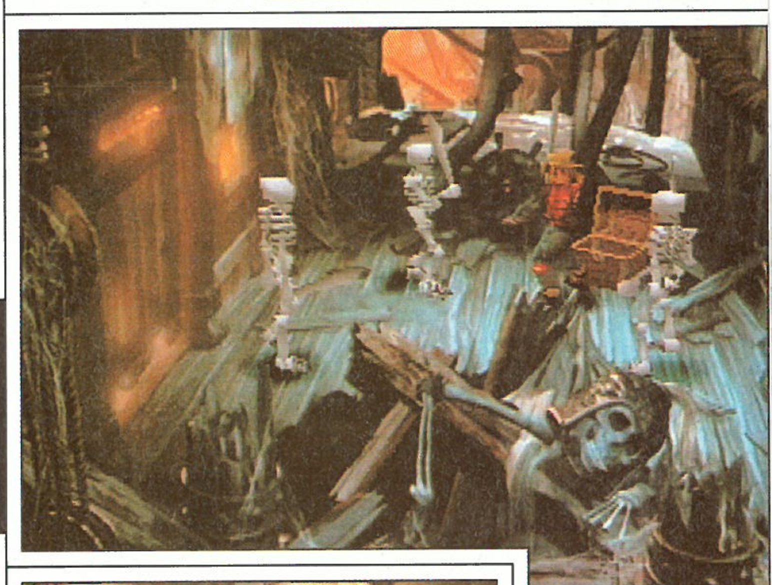


Les personnages bénéficient d'une représentation plus fantaisiste que pour FFVIII, ce qui attirera les fans purs des anciens volets.

The Legend of Dragoon

Après Squaresoft, Sony s'essaye à son tour au genre, très coûteux mais toujours salué, du visual RPG. Quatre CD pour une super production qui risque de faire de l'ombre aux Final Fantasy.

Difficile de se faire une place dans le milieu très fermé des super RPG sur PlayStation, surtout lorsqu'il faut passer après Squaresoft. C'est pourtant ce qu'est en train de faire, et avec succès, Sony Computer avec The Legend of Dragoon, l'une des bombes ludiques de cette fin d'année 99. Trois ans de développement et un staff de 100 personnes pour un concept qui veut, sans se cacher, satisfaire les fans déçus de Final Fantasy : un monde fantastique au possible, des graphismes magnifiques et un système de jeu qui semble à la fois complet et simple à maîtriser. Toutefois, sur ce dernier, il est difficile de se prononcer, étant donné que Sony n'a pas encore donné une seule information sur le déroulement des combats ou leur gestion.



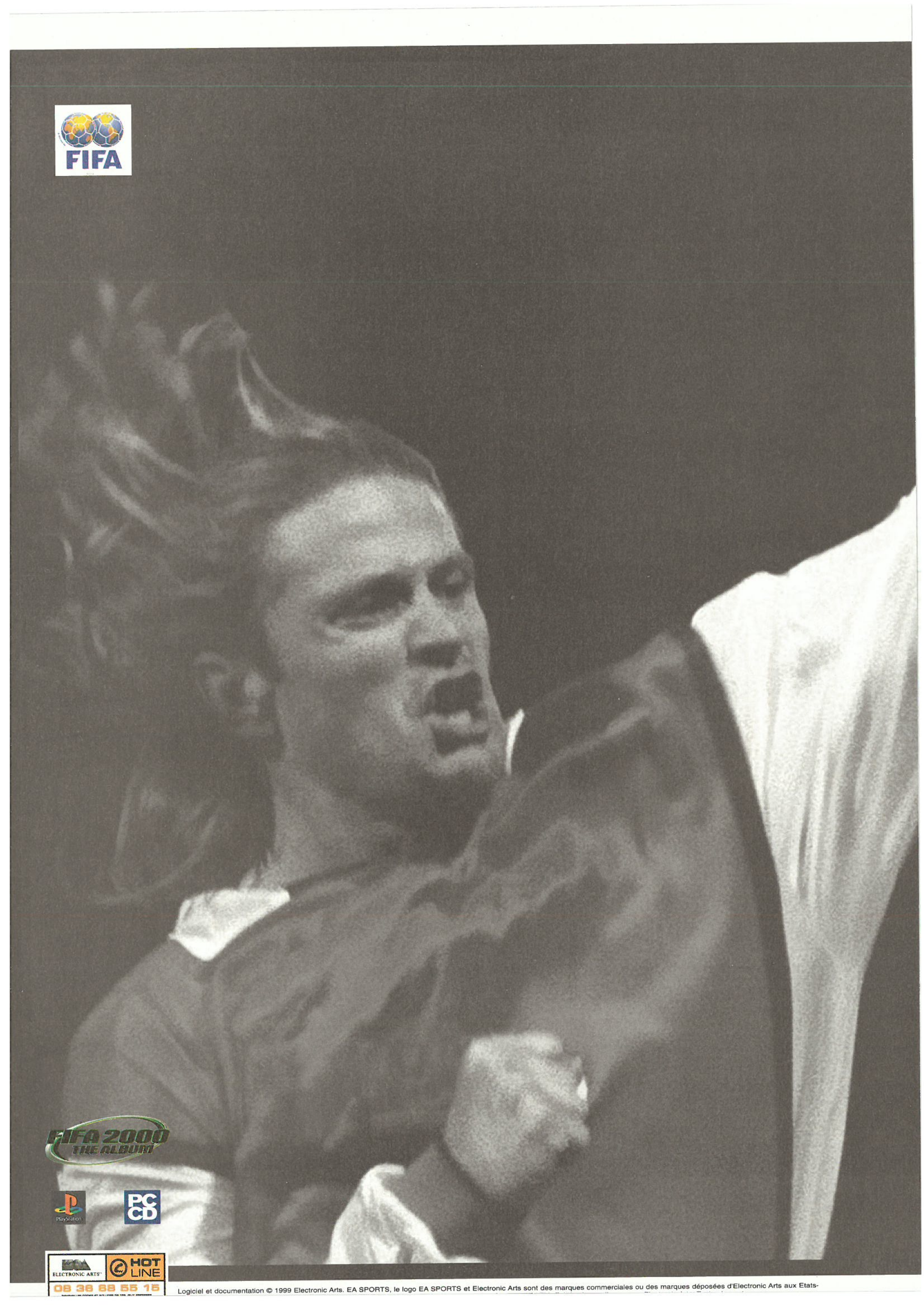
On ne sait pas encore si les combats se dérouleront aléatoirement ou si les ennemis seront visibles à l'écran.

La salle des oracles, riche en révélations.

Il était une sacrée fois...

Sur le continent d'Endines, dans le monde de Tesfel, il existe 108 races de créatures différentes qui luttèrent longtemps entre elles pour conquérir la suprématie sur Terre. Les vainqueurs furent les « hommes ailés », qui réduisirent les humains en esclavage. Pour toujours ? Pas sûr. Une légende veut que quatre guerriers dragons viennent un jour libérer le genre humain du joug des hommes ailés. Voilà les quelques indications, relatives au scénario, disponibles pour le moment. En attendant d'autres informations, on peut toujours se repaître des fantastiques écrans de ce jeu qui, on ne vous le cache pas, ont étonné Square. D'autre part, d'après des sources officieuses, une bonne partie du staff de FFVII aurait été débauché pour la création de « la dernière superproduction du siècle. » Ceci expliquant peut-être cela.




FIFA
FIFA 2000
THE ALBUM
PlayStation
PC CD
ELECTRONIC ARTS
HOT LINE
08 36 68 55 15





DONNE-MOI-DES-SUPPORTERS-HURLEURS-DE-SLOGANS-SANS-PITIÉ-DES-TÊTES-CHERCHEUSES-DES-TACLES-QUI-RACLENT-LE-SOL-ET-DES-BUTS-QUI-BRÛLENT-LES-FILETS. DONNE-MOI-LA-TOTALE-LA-GLOBALE-LE-MONDE-À-MES-PIEDS. DONNE-MOI-DU-FIFA !





it's in the game.™





Éditeur :	Polyphony Digital/Sony C.E.
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	8 décembre 99



Des « replays » toujours aussi impressionnants dans Gran Turismo 2. Pouvait-il en être autrement ?

GT2 n'a rien à envier à Driver dans le domaine des modèles physiques de ces vieilles Ford Mustang !

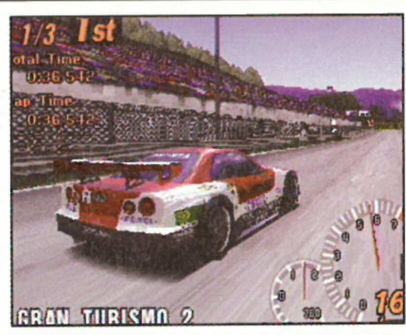


Comme dans GT premier du nom, la customisation de votre bolide est l'un des éléments essentiels du jeu.

Gran Turismo 2

Le jeu vidéo le plus vendu en France (750 000 exemplaires à ce jour) fait son grand retour, après de multiples rumeurs de retard et autres disparitions des plannings de sorties. La suite du titre phare de Polyphony Digital risque pourtant bien de frapper encore plus fort !





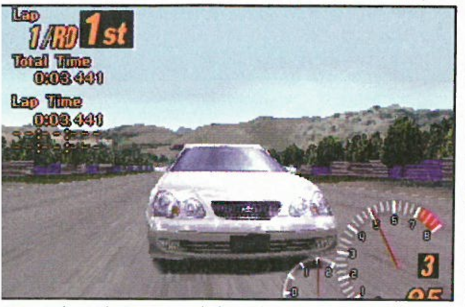


Mercedes fait donc sa grande apparition dans Gran Turismo. Il faudra s'attendre à des performances de haute volée.

Parfois, un mystère prolongé - qui en devient presque louche - entourant un jeu attendu depuis des lustres, peut être, au final, synonyme de grosse déception. Certains titres sont là pour en témoigner... Pour Gran Turismo 2, connaissant tous le succès et la qualité qui ont été les siens lors de son avènement, il n'était pas permis de penser cela. Disons plutôt que le double événement de l'annonce de la PlayStation 2 (GT 2000 en préparation) et la simultanéité des sorties japonaise, américaine et européenne sont pour beaucoup dans ce « retard » envisagé par nombre de journalistes. De même, les contrats non encore officialisés avec de grands constructeurs automobiles européens (Peugeot, Mercedes...) ont ralenti d'autant plus la finalisation du produit que ceux-ci devaient être tenus secrets ! Alors, gardons confiance camarades, car GT2 est le premier jeu à tirer 100 % partie de la PlayStation (contre 75 % pour GT1) !

GT2 plus fort que GT1 ?

Définitivement, oui ! Même si les rares versions jouables, disponibles sur les salons E3 et ECTS derniers, étaient loin de montrer tout le potentiel du jeu, il est impossible de croire ne serait-ce qu'une seule seconde que GT2 pourrait n'être qu'une banale suite. Certes, du point de vue de la conduite, il ne faut pas s'attendre à quelque chose de révolutionnaire, le premier volet l'était déjà suffisamment - même si les modèles physiques ont été quelque peu améliorés. Car, cette fois, tout semble se jouer sur les multiples modes de jeu, le style et le nombre de voitures que cette nouvelle mouture propose. Pour s'en convaincre, tâchons de voir ce que nous réservera GT2, à la lumière de ce que nous savons déjà. Tout d'abord, les temps de « loading » auraient totalement disparu, le CD chargerait tout le jeu d'un seul coup, pour un confort d'utilisation



.e nombre de vues, qui devrait être le même que lans GT1, procurera une fois de plus des :ensations extrêmes !





Les courses de rallye seront-elles au niveau d'un Colin McRae Rally ou d'un V-Rally 2 ? Réponse dans un mois !





Un chef-d'œuvre en perspective !

optimal. Désormais, on nous promet non plus 300 voitures (GT1) mais, en toute modestie, 500 (dont quelques voitures cachées imaginaires...) !!! Dont 150 uniquement venues du continent européen, qui, c'est bien connu, est l'un des meilleurs (sinon le meilleur) dans le design et dans l'innovation des belles tutures. A ce propos, le jeu américain serait sensiblement différent de celui du Japon et de l'Europe, conservatisme et fierté U.S. obligent. Dans la version bien de chez nous, on aura droit à des Peugeot, des Renault, des Jaguar, des Mercedes... et j'en passe !

Toujours un seul CD ?

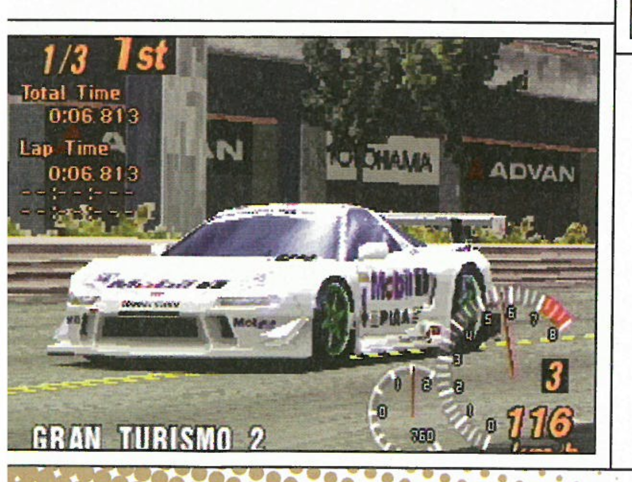
Perdu ! Désormais, il faudra compter avec deux galettes bourrées à craquer de dizaines de nuits blanches en perspective ! Pourquoi deux CD alors ? L'un contiendrait tout simplement tout le mode arcade et l'autre le mode simulation ! Quand on a les moyens, pourquoi se priver d'une telle simplification ! Et, cette fois, on pourra s'amuser avec toutes les voitures gagnées, aussi bien en mode arcade qu'en mode simulation. Grande première ! Pas moins de 20 courses seront au programme (contre 11 dans GT1) avec des circuits en ville (Rome...) et même sur une île, qui serait celle de Tahiti. Quant aux permis de conduire à passer, selon toute vraisemblance, les sauvegardes déjà utilisées dans le premier GT serviront dans ce second volet pour une partie d'entre elles. Ce qui fait tout de même quelques heures de gagnées, même si on nous annonce qu'il y aurait 60 permis en tout ! Il existe aussi un mode avec des voitures rétro (Ford Mustang) qui fait furieusement penser à Driver lorsque l'on regarde la démo qui les met en scène. Dérapages et autres suspensions « écrasées » font très forte impression ! Côté graphique, les menus ont été entièrement refaits et les voitures semblent avoir gagné en nombre de polygones. A ce propos, la tenue de route des caisses devrait être affectée lorsque ces dernières sont accidentées. De même, la météo changerait en cours de partie... La vitesse d'animation ne semble pas avoir souffert de cette qualité visuelle revue à la hausse, de sorte que, une fois encore, il faudra s'attendre à un pur chef-d'œuvre !

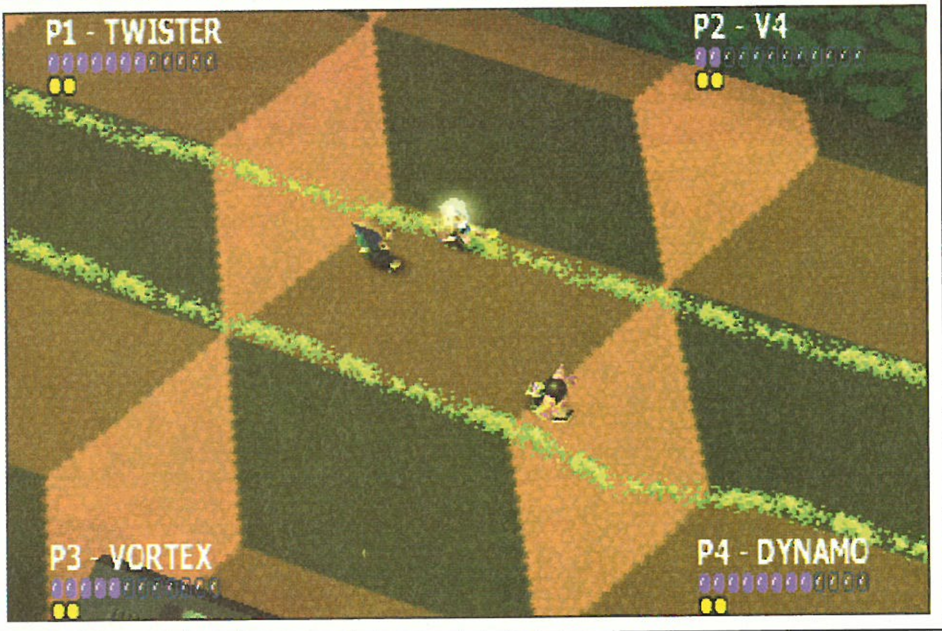
Les courses au programme

Outre les courses de rallye, les courses plus classiques, les ovales et les permis à passer, GT2 vous permettra de vous initier aux courses de côte où, comme son nom l'indique, il faut atteindre le plus vite possible le sommet d'une colline, en empruntant des chemins assez mortels ! Discipline à part entière en France, elle a surtout connu ses lettres de noblesse avec Ari Vatanen et sa fameuse 205 Turbo 16 lors, notamment, de la célèbre course de « Pike's Peak » aux U.S.A., avec vue directe sur le ravin à 200 km/h... Gulp !

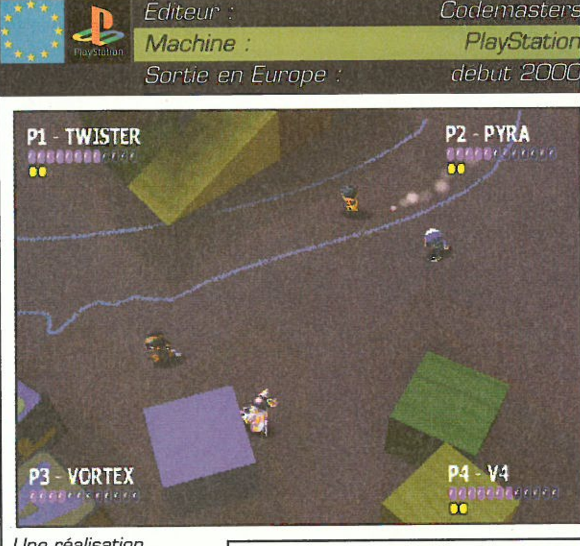








Editeur :	Codemasters
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	début 2000



Une réalisation soignée pour un titre développé à 50%. Ça promet.



MicroMachines 4

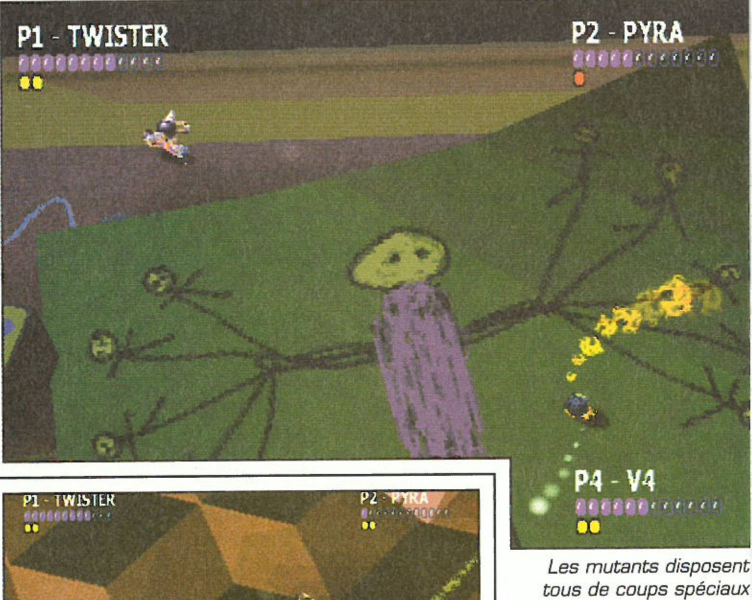
Codemasters, très en forme ces derniers temps, est venu nous présenter la suite de MicroMachines V3. Préparez-vous à ressortir de votre tiroir poussiéreux ce bon vieux multi-tap.



a fait maintenant plus de deux ans que MicroMachines V3 est sorti sur PlayStation. Curieusement, depuis mars 97, aucun concurrent n'est parvenu ne serait-ce qu'à effleurer le niveau de qualité de ce jeu de course de petites voitures. Et ce malgré les nombreux progrès qui ont été faits en matière de programmation. Il y a bien eu quelques timides tentatives comme Circuit Breakers ou encore Super Sonic Racers, par exemple, mais franchement, qui s'en souvient aujourd'hui ? Le titre de Codemasters demeure donc encore à l'heure actuelle LA référence absolue en matière de jeu multijoueurs.

Un digne successeur

Pour trouver mieux, on ne pouvait finalement que compter sur le talent de l'éditeur britannique et, donc, sur une suite ! C'est chose faite. Pour ce deuxième volet 32 bits, les développeurs ont choisi un concept légèrement différent, celui de la course à pied. Hé oui, il n'y aura pas de petites voitures dans MM 4, ces dernières ont cédé leur place à des mutants teigneux de la taille d'un dé à coudre. Ces créatures lilliputiennes, fruits de manipulations génétiques, disposent évidemment de toute une panoplie de coups spéciaux (tornade, décharges électriques, pets, l'imagination ne connaît décidément aucune limite…), elles peuvent également se donner des coups de coudes pour se gêner et sauter les innombrables obstacles qui parsèment les circuits du jeu. Côté technique, le moteur graphique a entièrement été retravaillé. C'est Andrew Graham, le créateur de la série, qui s'est chargé des opérations. Un gage de réussite supplémentaire. Actuellement, MicroMachines 4 n'en est qu'à la moitié de son développement, de nombreux éléments restent encore à implémenter mais, déjà, on pouvait juger des qualités techniques du titre. L'animation, vive à souhait, ne souffre d'aucune saccade et les décors, tous déclinés sur le thème de la maison, sont vraiment réussis. A première vue, ça semble bien parti. Côté gameplay enfin, la version définitive proposera 32 parcours truffés de pièges tordus, un choix de12 mutants surexcités, le mode multijoueurs, quant à lui, devant permettre de s'affronter en équipes et même d'organiser des mini- tournois. Maintenant, il ne reste plus qu'à s'armer de patience, le lancement de MM4 étant prévu pour début 2000.

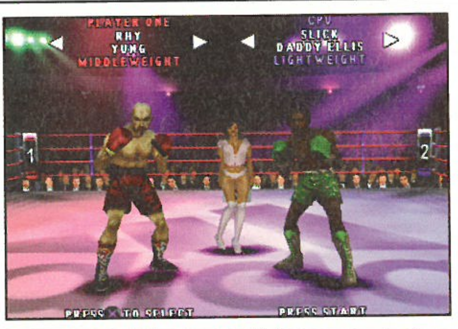


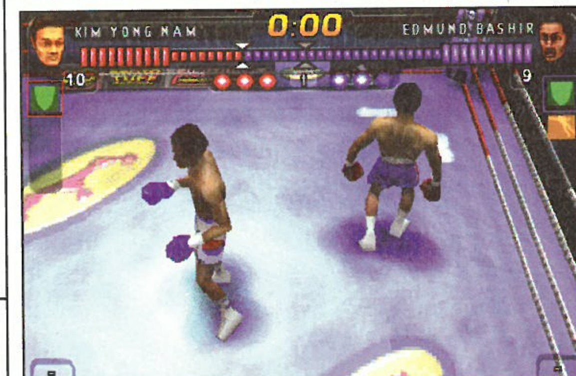
Les mutants disposent tous de coups spéciaux plus ou moins efficaces.

Vous pouvez sauter par-dessus les obstacles, ici un Télécran.

Prince Naseem Boxing









La représentation des stades témoigne d'un vrai souci du détail.



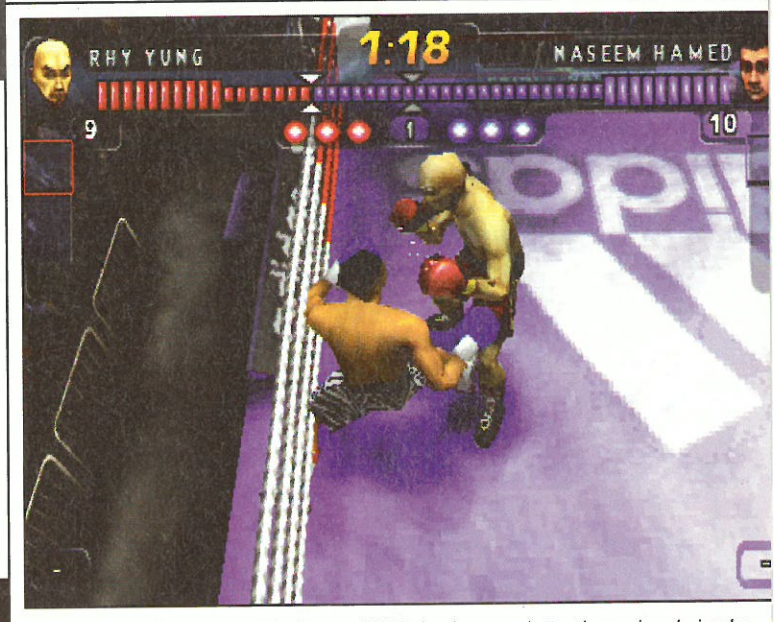
Des mouvements rapides, certes, mais peu décomposés.

Cette deuxième version bêta de Prince Naseem tend à prouver une chose : pour ses premiers pas dans la boxe virtuelle, et en dépit de certains défauts, EA Sports avait placé la barre très haut !

Codemasters connaît pas mal de soucis avec sa simulation de boxe. Ce jeu, parrainé par l'actuel champion poids plume WBO, a en effet bien du mal à percer sa coquille. Prévu pour sortir en mai 99, Prince Naseem ne sera disponible, finalement, qu'en début d'année prochaine. Les raisons d'un tel retard ? Quelques problèmes de jouabilité et une difficulté à trouver un équilibre entre arcade et simulation, semble-t-il. Lors de sa dernière vraie présentation (je ne parle pas de celle de l'ECTS), Prince Naseem Boxing ne nous avait pas franchement convaincus. Si d'un point de vue graphique, le bébé de Codemasters se défendait plutôt bien, le gameplay, lui, nous avait semblé un poil bourrin. Il suffisait de toucher une fois pour enchaîner une avalanche de coups sans que l'adversaire puisse se dégager. Rien à voir, en tout cas, avec la technicité de Knock Out Kings d'EA Sports, pourtant très décrié. Cette « garde gruyère » était le principal défaut de la première version bêta.

Aïe, aïe, aïe...

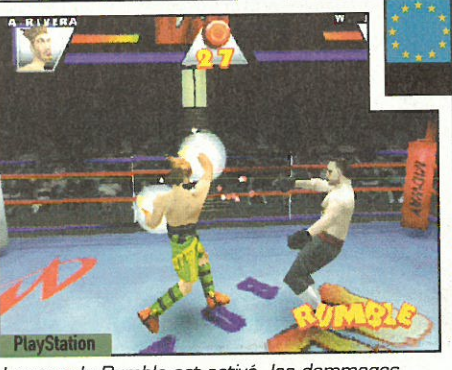
Depuis, on ne peut pas dire que les choses aient évolué dans le bon sens. Les développeurs, en voulant peaufiner leur produit, se sont a priori un peu égarés. La vue latérale d'origine, qui offrait un excellent confort de jeu, est tout simplement passée à la trappe pour être remplacée par une vue de dessus 3/4 assez désagréable. On a effectivement beaucoup de mal à juger de la précision et de la portée des coups. Les déplacements, quant à eux, sont beaucoup trop glissants, il n'y a aucun jeu de jambes. Le déclenchement de la garde est aussi très capricieux. Il faut s'y reprendre à plusieurs fois avant d'arriver à se protéger le visage. Plus grave encore, à l'inverse de KO Kings ou plus récemment de Ready 2 Rumble qui proposaient tous deux une garde pour les coups au visage et une autre pour le travail au corps, vous ne disposez ici que d'une garde haute. Quelle hérésie ! Avec un système aussi simpliste, une grande partie de l'aspect technique de la boxe part en fumée. Côté possibilité, là encore, il manque pas mal de choses : des esquives, par exemple, ou encore la possibilité de saisir son adversaire pour récupérer un peu. La palette de coups, enfin, manque cruellement de variété : uppercut, crochet jab, c'est tout. Résultat, les combats deviennent très rapidement répétitifs, d'autant que sur cette version bêta, il suffisait d'enchaîner des jabs pour mettre au tapis son adversaire. Gloups ! Il reste donc un grand nombre de choses à corriger pour faire de Prince Naseem Boxing un concurrent sérieux de KO Kings 99 (l'édition 2000 arrivant à grands pas). Pour le moment, malgré une jolie 3D et un mode carrière plutôt bien fichu, autant être franc, le titre de Codemasters ne fait pas vraiment le poids. Ne perdons pas confiance...



En cours de match, vous avez la possibilité de changer de tactique : jeu de jambe rapide, coups puissant, allonge... une idée intéressante.

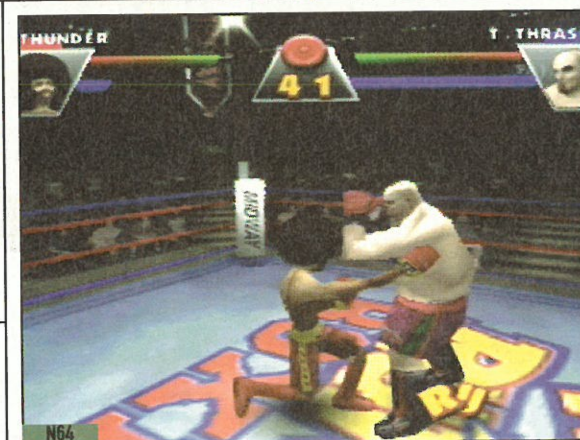


Les esquives sont toujours de la partie, mais plus que jamais elles sont très dures à sortir.



Lorsque le Rumble est activé, les dommages infligés à l'adversaire sont énormes.

Editeur :	Infogrames
Machines :	PlayStation et N64
Sortie en Europe :	septembre 99



Les graphismes de la N64 ne sont pas si mauvais que ça. Mais encore une fois, quand on a joué à R2R sur Dreamcast…



On retrouve les visages tuméfiés des boxeurs et leurs gestuelles variées. Cool.

Ready 2 Rumble

Après une version Dreamcast époustouflante, le nouveau roi du ring tente sa chance sur PlayStation et N64. Une reconversion qui ne s'est pas passée sans quelques concessions.

Pour se rendre compte du fossé technique qui sépare la Dreamcast de la PlayStation ou de la N64, il existe désormais un test imparable : voir tourner le même jeu sur les trois consoles ! Tenez, prenons l'exemple de Ready 2 Rumble. Après nous être usés, des heures durant, les pouces sur l'excellente version Dreamcast (voir le Joypad précédent), l'arrivée des moutures Play' et N64 nous ont un peu laissés sur notre faim. Bon ok, on s'attendait à tomber sur quelque chose de moins beau, moins fin et moins impressionnant, mais quand même… Car il faut bien le reconnaître, même si l'intro et l'habillage général de R2R demeurent identiques à ce que l'on a pu voir sur Dreamcast, le reste a pris une bonne claque. Ben oui, une fois sur le ring, même si on se retrouve devant des graphismes et une animation relativement corrects, les matchs accusent un manque de peps évident. Alors je sais, vous allez me dire qu'à force de jouer comme des bourgeois avec nos Dreamcast rutilantes, on n'est plus capable de faire la part des choses et que, désormais, tous les jeux de « l'ancienne génération » vont nous sembler bien fades… A cela, je vous répondrai que, malheureusement, oui, nous sommes malgré nous devenus un peu bourgeois sur les bords et que, oui, on s'habitue au confort visuel et aux charmes des jeux Dreamcast. Ben quoi, on est humain nous aussi…

Y'a pas que les graphismes !

D'un autre côté, même si l'on essaye d'occulter les qualités esthétiques de R2R Dreamcast, la pilule a du mal à passer. Proposant strictement les mêmes options et autres modes

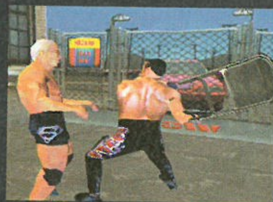


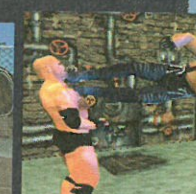
de jeux (une bonne chose), les versions PlayStation et N64 se révèlent dans l'ensemble moins jouables. Et ça, vous en conviendrez, ça n'a strictement rien à voir avec les graphismes. Les coups ont plus de mal à sortir, les enchaînements semblent moins « coulés » et on ne retrouve pas la même intensité dans les duels. Bref, en passant sur PlayStation et sur N64, R2R a perdu une partie de ses charmes et de sa personnalité. Mais bon, ne soyons pas trop dur avec ces deux versions. Tournant sur des consoles moins puissantes, il était normal que les développeurs fassent de grosses concessions. Reste maintenant que pour s'imposer comme la meilleure simulations de boxe de la PlayStation, R2R va devoir affonter son concurrent direct : KO Kings 2000.
Et là, rien n'est joué…

IL Y A TROIS FAÇONS DE QUITTER UN RING

EN CHAMPION,
EN VICTIME,
OU COMME UN PROJECTILE !







Balancez les stars de la WCW par dessus les cordes, et poursuivez les hors du ring, dans les vestiaires, ou même sur les parkings. Utilisez tout ce qui vous tombe sous la main pour pulvériser votre adversaire : chaises, poubelles, éviers ! Le monde est votre terrain de jeu. Infligez-leur une visite guidée !

www.wcwmayhem.com



WCW MAYHEM.
CA COMMENCE SUR LE RING MAIS ON NE SAIT PAS OÙ CELA VA FINIR.

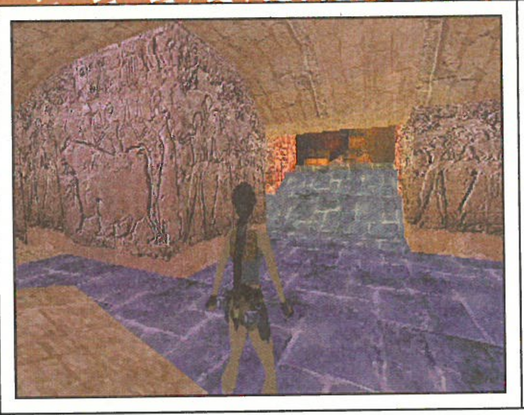


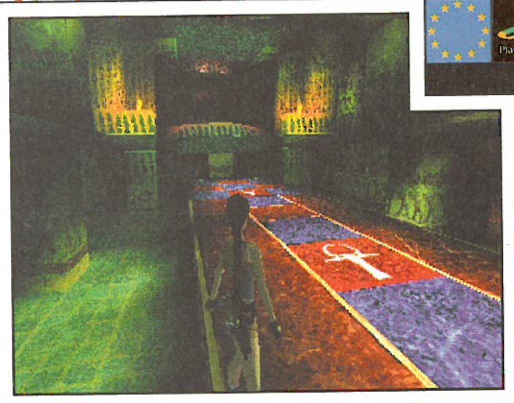












Éditeur :	Eidos
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	décembre 99



Lara peut désormais ouvrir une double porte de cette façon. Ok, c'est minime comme amélioration...

Tomb Raider IV

Le stage d'entraînement, très spécial, se révèle magnifique. Admirez plutôt.



Ça y est, nous avons joué à TRIV. Oh, pas beaucoup, juste un peu. Et sur des niveaux pas complets encore. Quelquefois, ils étaient même exempts de tout adversaire. Il n'empêche, nous avons pu nous essayer au jeu. Voici donc de nouvelles photos et quelques sensations toutes fraîches...



Ah ça, vous n'y échapperez pas. La mort est omniprésente dans TRIV aussi...

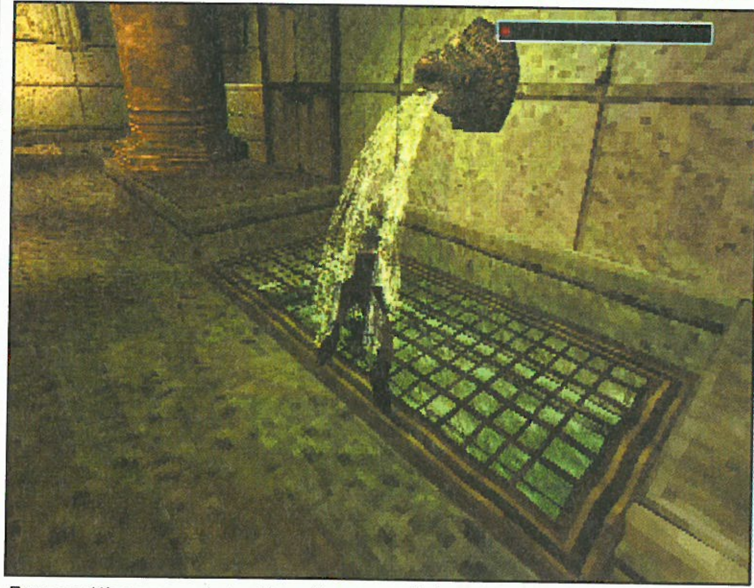


Bon, pour vous dire toute la vérité, je n'ai pas de nouvelles infos concernant ce Tomb Raider – la révélation finale. Quelque part, on peut dire que c'est parce que j'ai bien fait mon boulot, il y a de ça deux numéros (un joli 4 pages, souvenez-vous). Résultat, eh bien, heu, je vais meubler. Ça n'est pas la première fois que je fais ça, remarquez. Le truc, c'est que d'habitude, je ne le dis pas. Vous comprenez, c'est un peu mal vu, surtout si on s'en vante. Ici, hormis Kendy, personne n'assume ouvertement son amour de la facilité dans le travail. C'est une philosophie, remarquez, une certaine façon de porter un regard sur la vie... Bon voilà, j'ai bien dû gagner 7-8 lignes, là. C'est toujours ça... Appuyons maintenant sur le bouton Start.

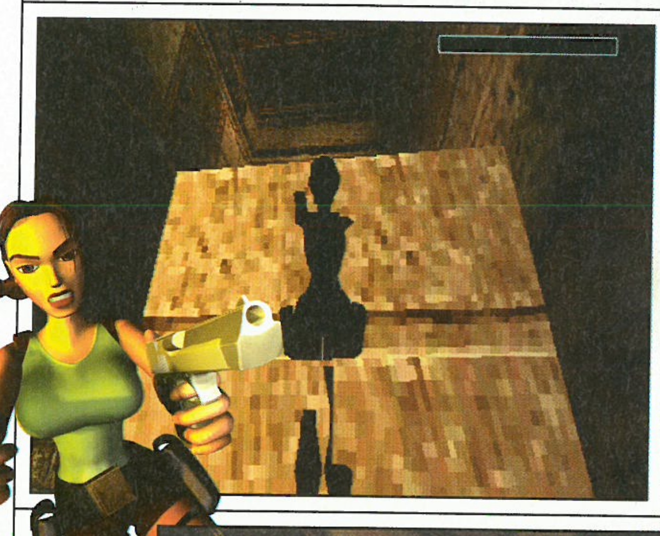
Ne nous emballons pas...

La version que nous avons eue entre les mains proposait une quinzaine de niveaux. Certains d'entre eux étaient super limités puisqu'à part quelques pièces, ils ne proposaient strictement rien. Résultat, on ne peut guère annoncer quelle sera la qualité du produit lorsqu'il sortira dans sa version définitive. Pour dire toute la vérité, TRIV version « je suis terminé à 20 % » présentait pas mal de défauts et notamment d'affichage. Les concepteurs du jeu ayant promis de remédier à ce genre de problèmes (comme lorsqu'on se retrouve dos à une porte et qu'on

essaie de voir au travers), vous pensez bien que j'ai immédiatement essayé de voir si cela avait été corrigé. Eh bien là, la réponse est non. Soyons clairs : cette version de TRIV était buggée jusqu'à la moelle, avec des textures manquantes et tout le tralala. Si vous voyez des trucs bizarres sur certaines photos, c'est donc normal. Par exemple, à un moment donné, Lara est censée avoir des nœuds dans les cheveux alors qu'en fait il n'y a rien : c'est transparent. N'allez toutefois pas en conclure que Lara n'a rien dans la tête…
Nous avons tout de même pu constater que, effectivement, les ennemis se révélaient bien plus redoutables qu'auparavant. Les êtres humains vous suivent en imitant vos mouvements, les crocodiles sortent de l'eau pour vous montrer leur grande gueule pleine de dents, les squelettes se recomposent après qu'une pluie de balles les a brisés… Il faut vraiment avoir les pistolets bien accrochés, pour ne pas paniquer devant tant de hargne. Ce qui est drôle aussi, c'est que certains ennemis peuvent changer d'arme : ils utilisent leur pistolet d'abord puis, lorsque les munitions viennent à manquer, ils tirent leur sabre. Sorti de là, rien de spécialement novateur. J'ai pu conduire un side-car (et écraser un bonhomme avec ; mais c'est lui qui m'en voulait, puisqu'il tirait sur Lara), une jeep sur un terrain accidenté… Bon, la routine dans une vie d'aventurière. Les décors sont, en effet, tous inspirés de l'Egypte. Désert, dieux antiques et vastes bâtisses aux penchants dédaléens se partagent la vedette au fil des différents niveaux. Et puis, bien sûr, il y a les énigmes, à base de hiéroglyphes à interpréter ou encore de sculptures pyramidales qui ne demandent qu'à accueillir en ses flancs quelques artefacts… Le côté majestueux du jeu reste toujours présent, avec certains endroits grandioses que l'on devine accompagnés d'une musique brillante dans la version finale. La lumière se déverse du plafond vers le sol, par une brèche, et vous découvrez toute la magnificence de la civilisation égyptienne d'un seul regard. La classe. Comme d'habitude, le jeu louvoie entre le beau (voire très beau) et le banal voire le mauvais goût. Certaines textures semblent assez mal choisies – au niveau des couleurs notamment – mais, répétons-le, une dernière fois, nous verrons bien ce qu'il en est vraiment dans la version finale. On vous dira tout, dans le test complet du jeu, le mois prochain…

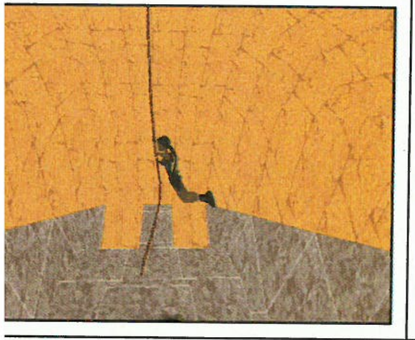


Pour se débarrasser de tout le sable accumulé dans le désert…



Hum, bon, vous allez me corriger tout ça dans la version finale, hein ?

Alors là, imaginez : vous êtes décorateur et vous devez accrocher un lustre…







Poursuivie par un esprit de feu, Lara doit trouver un point d'eau.







CRASH BANDICOOT
SONY
PlayStation
RESET
POWER
OPEN
1
2
MEMORY CARD
MEMORY CARD
PROMO VIDEO
CRASH BANDICOOT

GK22

VU A LA TELE

99 F



Mediasoft
MULTIMEDIA

Distributeur exclusif

K23 GK24 GK25

K01 GK03 GK04

K05 GK07 GK11

K13 GK14 GK15

K16 GK18 GK20

…atière plastique PVC - Résiste à la chaleur - Se colle et se décolle à volonté

…iquement inusable - Une qualité graphique époustouflante - Très facile à pose…

…diasoft

Distributeur exclusif du Graphic Kit en France - Plus de 5 ans d'expérience dans la distribution en gros de jeux vidé… consoles, accessoires, figurines, DVD, etc. Une gamme de plus de 500 produits. SERVICE ET CONSEIL SPÉCIAL REVENDEURS… VOS COMMANDES PASSÉES AVANT 19H AU 01 39 91 50 01 VOUS SONT LIVRÉES DÈS LE LENDEMAIN MATIN. APPELEZ-NOUS VIT…

…ible chez :



















SCORE GAMES

Nom

Prénom

Adresse

Tél. :

Mode de paiement

❒ chèque ❒ mandat ❒ carte bleue

Carte crédit n°

Date expiration :

à retourner accompagné de votre règlement :

Mediasoft Multimedia - BP 36 95570 MOISSELLES

Tél. : 01 39 91 50 01 - Fax : 01 39 91 69 26

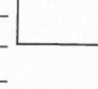
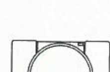
Web : http://www.multimania.com/mediasoft

Article n°	Qté	Prix Unitaire	Sous-total
		99 F	
		99 F	
		99 F	
		99 F	
		99 F	

Signature

frais de port : 25

Total à payer :

Produit et breveté par :
Promo video s.r.l.
http://www.promovideo.it



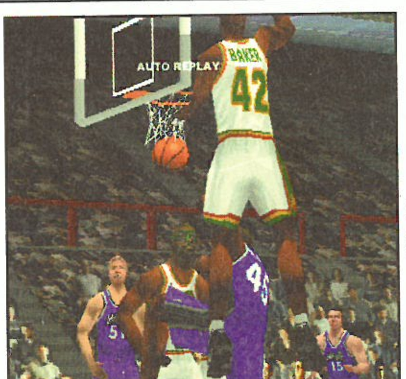
NBA Live 2000

Editeur :	EA Sports
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	décembre 99

« Ouais, mec, j'ai la rage ! ».



Cette année encore, Electronic Arts proposera aux joueurs d'incarner des gens très grands, payés à mettre des balles dans un panier sans fond.

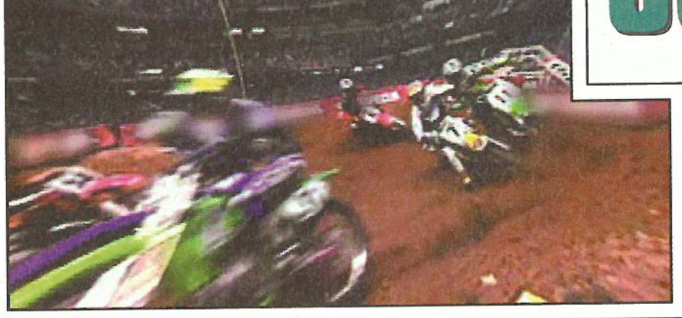


Les dunks sont de plus en plus réalistes.



Le marquage à la culotte va nous offrir de bien belles rencontres !





Une nouvelle version de NBA Live pour l'an 2000, avec, ô surprise, quelques nouveautés comme un joueur beaucoup plus payé que les autres : Michael Jordan. Je ne sais pas ce que vous en pensez mais, moi, ça me révolte tous ces types nés plus grands que les autres et qui en profitent, ça m'énerve. Enfin, au niveau des nouveautés du jeu qui n'aime pas les nains, on retrouvera de nouvelles célébrations avec des grands types en short qui saluent fièrement la foule avant chaque match. Et, pour rendre hommage à la grande taille de tous les basketteurs du passé, on aura aussi la possibilité de jouer avec des « équipes légendaires », composées des plus célèbres basketteurs des années 50, 60, 70 et 80. Mais on peut cependant rester dubitatif face à cette nouvelle version tant les changements sont mineurs. Techniquement, par exemple, on ne sent pas de différence, et je ne sais pas si c'est une gaffe mais les menus de la version que nous avons reçue portent encore la mention « NBA Live 99 ». Eh oui, plus on est grand et plus on tombe de haut...

Supercross 2000

Editeur :	EA Sports
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	decembre 99

Et hop, EA Sports se lance dans la simulation de moto-cross ! La réussite sera-t-elle au rendez-vous ? Trop tôt pour le dire...



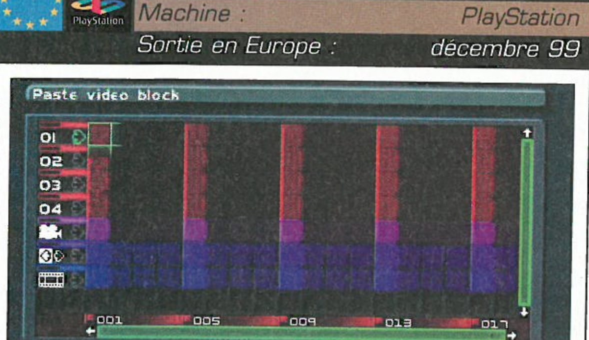
J'ai un rhube. Je sais, vous vous en foutez comblètement mais je tenais à vous en barler. Voilà, à bart ça, je vais baintenant vous barler de Subercross 2000… Non, attendez, d'abord j'me mouche. Sniff… Pffffrrrr… Skrrroouunnch… Slurp… Et, hop, un trois points dans la poubelle ! Ça va mieux. Alors Supercross 2000 donc. Tiens, vu que j'ai pas la forme, j'vais aller voir ce qu'on avait écrit sur l'édition 99 et j'vais vous resservir le même topo… Alors, voyons… Bon, pas de bol, y a pas d'édition 99. Mais alors, ça veut dire qu'il s'agit d'une vraie nouveauté dans la gamme EA Sport ! Et merde, j'ai vraiment pas le courage de vous présenter en détail cette simulation de moto-cross. Alors vous m'excuserez, mais je vais la jouer style télégraphique. Intro cool… Stop. Version alpha pas finie du tout, du tout… Stop. Modes de jeu classiques… Stop. Graphismes et animations pour l'instant pourris… Stop. Mode deux joueurs, figures artistiques et gros dérapages… Stop. Voilà, vous savez tout ce qu'il y a à savoir pour le moment. Allez, ce coup-ci, j'ai bouclé. Un suppo' et au lit. Aaaatchoum ! Putain de crève…

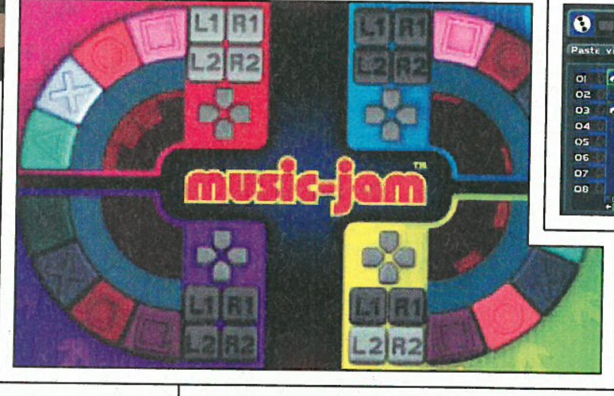




Il n'a pas l'air bien con mon motard, là ?

Éditeur :	Codemasters
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	décembre 99

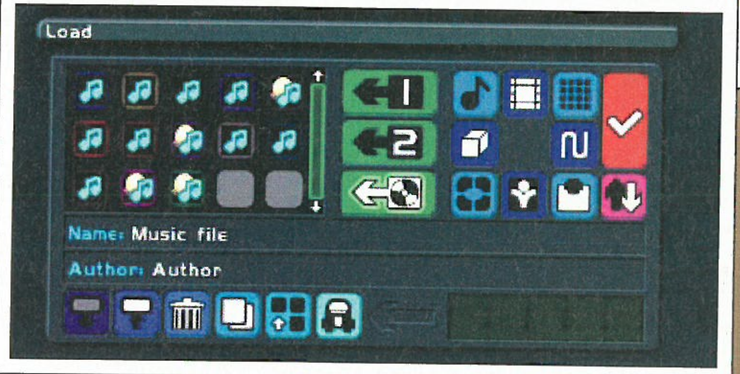




Faites intervenir vos instruments en plaçant les icones des samples dans la grille.

Sauvegardez toutes vos créations sur Memory Card !

Music 2000



Music 2000 est la seconde version du logiciel de mixage musical du même nom sur PlayStation. Les joueurs musiciens dans l'âme apprécieront sans aucun doute les nouvelles options et possibilités qu'offre ce second opus. En effet, la librairie des sons passe de 1500 à environs 4000 samples, incluant des genres plus rock et acoustique ! Mais la grande nouveauté provient de l'interface améliorée qui utilise des paramètres plus pointus. Ainsi, vous pourrez désormais sélectionner la qualité de votre son (44 KHz, 33 KHz...), pour créer des morceaux plus ou moins lourds à la sauvegarde, et bénéficier d'un nombre de pistes plus conséquent et donc d'une écoute plus aérée. Mais la grande révolution de Music 2000 résidera dans la capacité du soft à repiquer les passages de vos CD favoris, dans le but de les réutiliser dans vos compositions musicales ! Autrement, on retrouve tous les outils de transformation et d'édition sonore qui ont fait le succès de Music auprès des artistes en herbe, ainsi qu'une prise en main plus aisée et pragmatique. Ah lala, et dire que RaHaN va pouvoir concocter de nouvelles ambiances flippantes pour ses parties de jeux de rôle, et, moi, de nouveaux clips bien spaces...



Maîtriser la technique des coups de pied arrêtés requiert un bon entraînement.



Editeur :	Konami
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	Fin novembre 99



ISS Pro Evolution

Depuis des années, les amoureux du ballon rond écument les consoles à la recherche de LA simulation ultime. Un périple qui, jusqu'à l'arrivée du ISS Pro Evolution de Konami, ne s'était soldé que par des demi-succès. Plus qu'un jeu, une révélation.

La possibilité de sortir le gardien se révèle excellente. Les duels attaquants/goal ressemblent ainsi moins à une partie de roulette russe.

Les chiffres marquent souvent plus que les longs discours. Alors voilà, cela fait 2 mois non stop. Oui, plus de 60 jours et donc presque 1500 heures, que la rédaction est agitée par une nouvelle frénésie, qu'un étrange virus a contaminé au dernier degré certains d'entre nous. Ainsi, sans crier gare, lorsque la journée touche à sa fin, tel un rituel bien agencé, le bureau des rédac' chef se transforme en véritable stade improvisé. D'incompréhensibles onomatopées telles que « Câââcktoo ! », « Et hop, concours de slidingeux » ou encore le très classique « Humm à base de liquide cohen ! » fusent. Mais que se passe-t-il donc de si mystérieux ? Quel être ou objet a bien pu envoûter à ce point des individus a priori sains de corps et d'esprit ? La réponse est affligeante de simplicité : il s'agit d'un jeu, oui mais attention, pas n'importe lequel ! ISS Pro Evolution de Konami. Attention, voici le saboteur de vie sociale, l'exterminateur de soirées tranquilles et grand sponsor des nuits blanches et autres cernes bien profondes !

Le défenseur a eu beau s'intercaler, l'attaquant a déjà déclenché sa frappe. Les réactions des joueurs sont vraiment crédibles.



L'empereur de la simulation

Face au colosse Electronic Arts, Konami a toujours tenté de résister grâce à sa série des ISS. Des titres que les véritables accros du football ont plébiscité, tant la qualité de cette gamme de produits en a stupéfait plus d'un. Mais voilà, alors que la PlayStation vit ses derniers mois (avant la PlayStation 2), ISS Pro Evolution débarque et, avec lui, toutes, je dis bien toutes les simulations de football peuvent aller se rhabiller ! Avant de rentrer dans le vif du sujet, explications succinctes sur un tel engouement. Pour être franc, la réponse tient en quelques mots : jamais un titre n'avait semblé aussi réel. Jamais le travail de motion capture ne s'était révélé aussi riche, aussi bien intégré, aussi réaliste. A des années lumières du baby-foot grand public des FIFA, le titre de Konami développe un jeu tourné sans aucune concession vers la simulation, la vraie, la pure. Tout est alors géré afin de confondre virtuel et réel. De la prise en compte de paramètres aussi complexes que le rebond de la balle (juste saisissant de réalisme), le champ de vision du gardien, l'appui des pieds, en passant par le dynamisme des phases de jeu et la dimension stratégique du déroulement d'un match… vous naviguerez en plein bonheur. Si vous êtes footballeur confirmé, à





Les luttes épaule contre épaule font partie des données essentielles du jeu.

l'image de Deep Blue face à Kasparov, vous aurez enfin devant vous un partenaire numérique à votre hauteur, voire plus fort que vous. Si vous n'êtes qu'amateur, vous retrouverez tout ce qui vous fait aimer ce sport, c'est-à-dire des montées d'adrénaline d'une rare intensité. Et puis, avec un nombre conséquent de compétitions diverses, la possibilité de créer ses joueurs (et de pallier ainsi au manque de licence officielle), ainsi qu'un mode entraînement bien foutu, vous devriez trouver votre bonheur. Un petit défaut toutefois ? Il s'agit de la fonction ralenti, qui n'apparaît que pour revoir les buts alors que, pour nous, quasiment chaque action mériterait un « replay » tant elles sont excellentes. Le plus gros défaut provient de l'absence de clubs nationaux dans la version japonaise. Mais réjouissez-vous car cette carence devrait être comblée en Europe ! Lorsqu'un titre tutoie à ce point la perfection, s'éprendre d'un jeu devient possible, nous en sommes les preuves vivantes !



Ronaldo s'élève plus haut que tout le monde avant de crucifier le gardien du Japon. Des gestes d'un dynamisme rare.

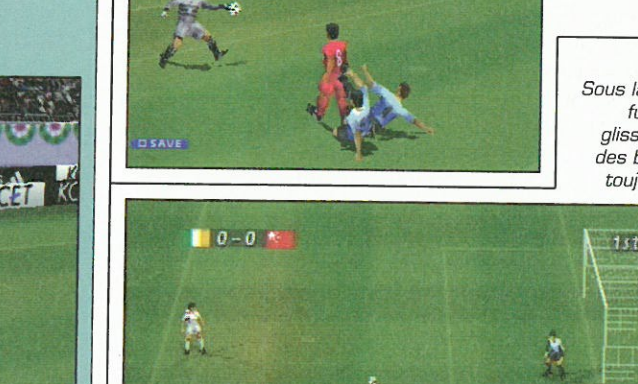
Instantanés de perfection ludique

Gestes techniques remarquables, déploiement du jeu avec un souci tactique obligatoire, rythme ultra soutenu, prise en main aussi intuitive que redoutable de précision... vous l'aurez compris, ISS Pro Evolution ne se contente pas de réactualiser ses statistiques, il marque une nouvelle étape dans son genre ! Pourtant, de tous ces éléments, ce sont probablement les innombrables animations, qui permettent de donner vie au jeu, qui stupéfient le plus. Dribbleur aux crochets mordants, plongeon du gardien foudroyant de réalisme, perte d'équilibre lors d'un tir en bout de course, puissance des frappes en rupture sont autant d'exemples parmi tant d'autres de la richesse du titre. De plus, sur le terrain, vous ne dirigez pas de simples pantins polygonisés, bien au contraire. Ainsi, malgré l'absence de licence officielle de la FIFA ou de la FIFPRO (on retrouve uniquement la licence de la JOC, le Japanese Olympic Committee), chaque joueur est parfaitement reconnaissable. La coiffure de Clarence Seedorf, la calvitie de Zinedine Zidane...



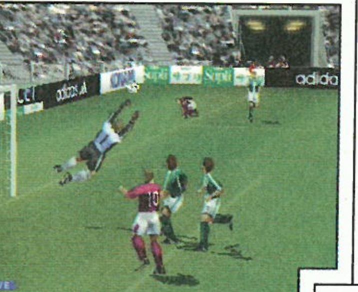
Contrairement à la plupart des « pseudo » simulations de foot, les goals ne sont vraiment pas des passoires. Leurs réflexes vous étonneront.

Sous la pluie, le ballon fuse et les tacles glissés en approche des buts constituent toujours un danger.









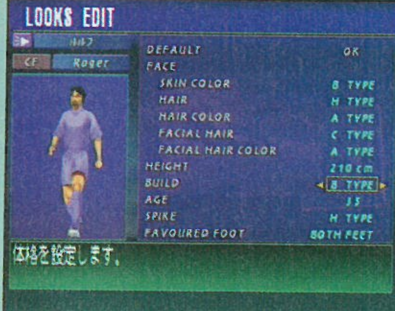




...alisme oblige, les scores fleuves ...ent rarissimes... sauf lors des ...contres Gollum/Trazom. ...vre Traz.

Créateur de milliardaires en short

Fabriquer de toutes pièces votre joueur (corpulence, tête, chaussures, etc.), ça vous tente ? Eh bien, vous risquez alors d'être comblé par l'éditeur ultra complet proposé ici. Pourtant, il existe un léger problème, résidant dans la possibilité de booster toutes les caractéristiques à fond. Un outil bien pratique mais qu'il faut savoir utiliser avec parcimonie, comme toutes les bonnes choses.



Editeur :	Infogrames
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	décembre 99



Vous aurez la possibilité de courir Le Mans en 12 minutes, 24 minutes, 2 heures ou 24 heures (avec sauvegarde). L'alternance jour/nuit est assez réussie.

Les bolides subissent des dégâts mais ne se déforment pas. La censure des constucteurs a encore frappé !







24 Heures du Mans

Après une première prestation des plus décevantes, Le Mans nous revient en meilleure forme. Mais cela suffira-t-il à nous faire oublier la sortie imminente de Gran Turismo 2 ?

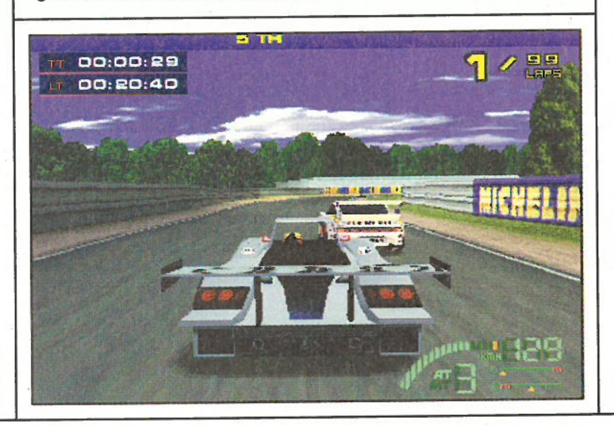


Lors de sa présentation en février dernier, cette simulation de course automobile signée Eutechnyx (M6 Turbo Racing, C3 Racing) avait laissé la presse spécialisée dubitative. Le jeu était si piètrement réalisé que même les représentants d'Infogrames n'en croyaient pas leurs yeux. Rappelons au passage qu'à cette époque, Le Mans était entré en phase finale de développement. Depuis, plus rien, aucune nouvelle, le silence radio, à tel point qu'on s'est tous demandé si ce titre, dédié à la course d'endurance la plus réputée du sport auto, n'était pas tout simplement tombé aux oubliettes. Ben non, en huit mois, il s'en est passé des choses. Le Mans sort une main de la tombe qu'il s'était creusée. Arthur Houtman, le producteur, a fait le ménage dans son équipe pour repartir sur des bases saines et ainsi opérer une refonte totale du titre. Bien vu.

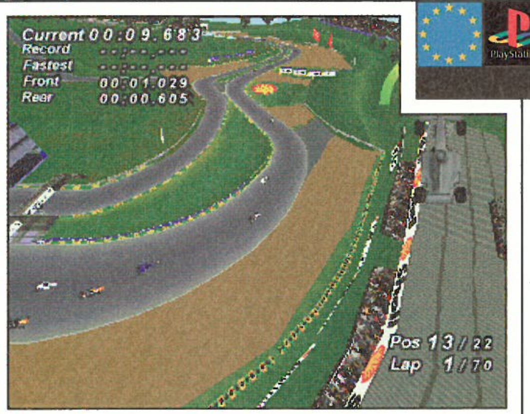


En progrès

Actuellement, Le Mans en est à 80 % de son développement. Si cette version bêta ne confine pas au génie, le bilan est tout de même moins alarmiste qu'en février. Tout d'abord, il faut savoir que ce titre ne se positionne plus comme un concurrent de Gran Turismo ou de TOCA Touring Car. C'est avant tout un jeu d'arcade grand public, intégrant certains éléments de simulation comme la gestion des dégâts, les ravitaillements ou l'usure des pneus. La conduite est donc très accessible. Mordre sur l'herbe, par exemple, vous fera ralentir, vous déportera légèrement mais ne se soldera pas par un tête à queue. Les modèles de conduite n'en sont pas pour autant désagréables. Les voitures disposent maintenant de suspensions et ne donnent plus la désagréable impression de flotter au-dessus du bitume. L'inertie, l'un des défauts majeurs de la précédente version (la direction était vraiment trop sensible) a également été corrigée. Le Mans est donc en passe de devenir un produit honnête, il reste néanmoins encore quelques « détails » à revoir. La réalisation graphique, par exemple, est assez grossière, on est effectivement plus proche de C3 Racing que des dernières références du genre. Sur un téléviseur de taille moyenne, ça passe assez mal. Quelques vues externes supplémentaires (il n'y en a que 2 !) seraient également les bienvenues. Le nombre de circuits, enfin, paraît bien insuffisant : 6 dont 2 officiels (Le Mans et Bugatti), c'est un peu juste, n'est-ce pas ? Mais, soyons réalistes, malgré les efforts louables des développeurs, il y a de fortes probabilités pour que le titre de Eutechnyx ne supporte pas un choc frontal avec Gran Turismo 2.







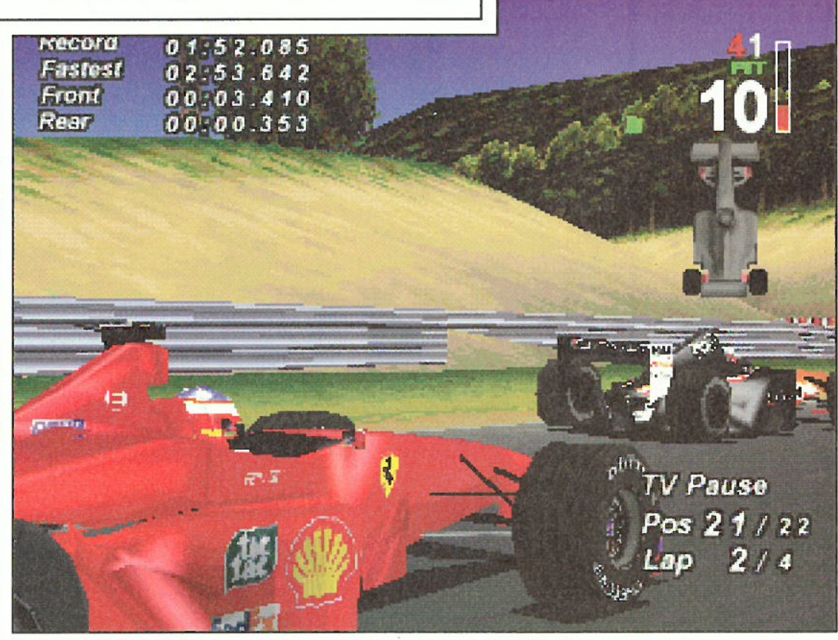
Editeur :	Eidos
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	decembre 99



Comme vous pouvez le voir, les tracés sont plutôt fidèles à la réalité, comme en témoigne ce relief très travaillé !

Official Formula 1 Racing 99

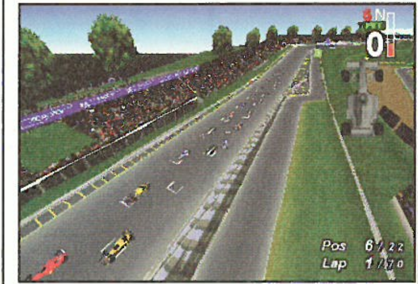
Tandis que la saison de Formule 1 en est à son épilogue, les simulations de F1 continuent de faire les beaux jours de la PlayStation. Après le traditionnel Formula One 99 de Psygnosis, voici celui d'un revenant, Lankhor !



La qualité graphique n'est peut-être pas un atout essentiel dans un jeu de F1, mais ça peut aider !

Lankhor, société créée en 1987 et dont la plupart des anciens joueurs se souviennent avec nostalgie des titres mythiques comme Vroom sur ST et Amiga (« F1 » sur Megadrive) ou encore des jeux d'aventure tels Le Manoir de Mortevielle et Maupiti Island, revient sur le devant de la scène, sur console. OF1R 99 propose, en effet, de revivre la saison 99 entière (licence FIA oblige), avec réactualisation totale des 11 écuries et des 22 pilotes engagés (Villeneuve est là !), de même que tous les circuits de la saison (16) incluant Sepang, le petit dernier (GP de Malaisie). OFR1 99 se veut un mix d'arcade et de simulation, puisque toutes les étapes de conduite sont accessibles : 3 niveaux de difficultés avec modes arcade et simulation. Pour la version console, « le moteur 3D a été refait et intègre plus d'effets que la version PC 98 », selon le chef de projet Daniel Macré. De même, le jeu propose 8 vues dynamiques assez propres, et les quelques minutes d'essais que l'on a pu effectuer ont révélé d'assez bonnes sensations globales, pour qui aime un tant soit peu les challenges. Les F1 sont composées de 1500 polygones et la vitesse d'animation est de 25 i/s en course et de 16 i/s au départ avec les 22 voitures.





Les dégâts causés par vos diverses sorties de piste ou autres écarts sont matérialisés sur l'image de votre F1 en haut à droite. Vous pouvez même exploser votre moteur ou éclater un pneu !

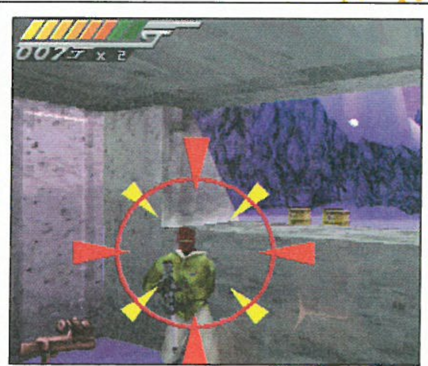
Une intro hallucinante !

Le nombre d'options est également assez conséquent. Outre les différents modes de jeu (championnat, simple course, scénario, jeu à deux en écran splitté), le titre de Lankhor vous permettra de sauvegarder 6 à 7 minutes de votre course sur Memory Card ! De même, un mode appelé « autodrive » a été implémenté. La console prendra le relais de votre course (sur la distance d'un Grand Prix réel, par exemple) de sorte que vous pourrez vaquer à d'autres occupations pour revenir finir les derniers tours ! Dans les stands, avant les courses, vous pourrez modifier nombre de paramètres, comme la répartition du freinage, le braquage des ailerons ou encore la quantité d'essence ou le type de pneumatiques. Le « package » technique s'avère très complet, sans pour autant être rébarbatif. Des séquences vidéo de fort belle qualité viennent, en effet, ponctuer les réglages effectués. Que dire alors de l'intro, fraîchement terminée et qui est sans aucun doute l'une des plus belles jamais vues sur PlayStation.
Sa réalisation a été effectuée par les Anglais de Digimania, en 4 semaines seulement !



Éditeur :	Electronic Arts
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	décembre 99

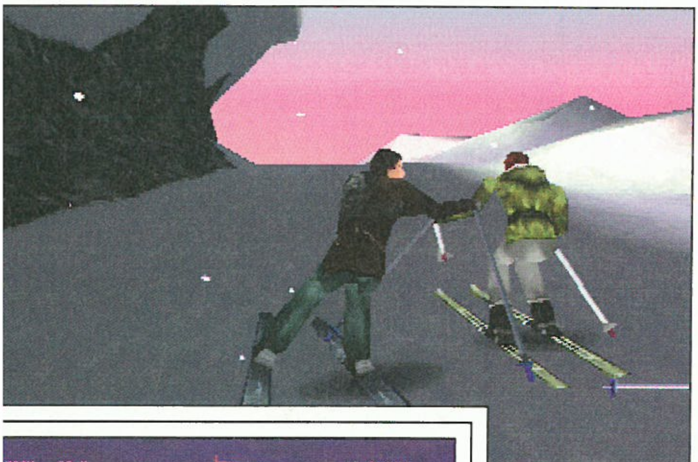




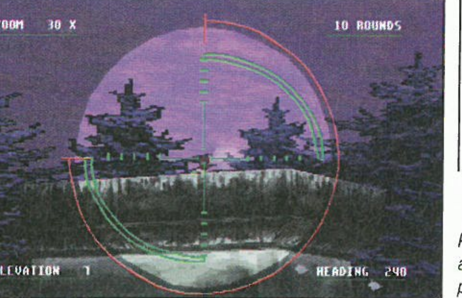


Demain ne meurt jamais

Plus stoïque que jamais, Pierce Brosnan va prêter une nouvelle fois son visage à un Bond virtuel. Après GoldenEye sur N64, ce sera à Tomorrow Never Dies de prendre la relève sur PlayStation.



A pied ou à ski, James Bond demeure toujours aussi smart.



Placer la mire de votre arme de snipe ne sera pas un exercice facile.

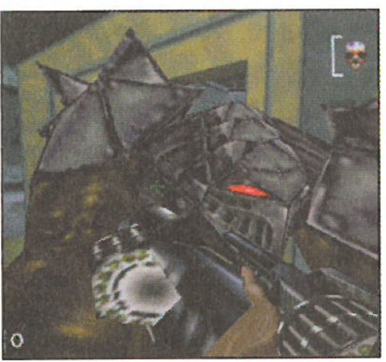


Être agent secret, ça n'a que des avantages. Regardez James Bond, il possède les sapes les plus classes, les femmes les plus belles et les gadgets les plus sophistiqués (sponsorisés par les magasins de l'Homme du Futur). D'ailleurs, je suis certain qu'il bénéficie aussi d'une exonération d'impôts... ce qui est loin d'être notre cas, cela soit dit en passant. Il suffit que notre agent secret envoie une photocopie de sa licence de tuer, accompagnée d'une déclaration de son employeur au fisc, pour voir sa dîme sauter ! Comme quoi il existe vraiment des privilégiés dans notre société !
Vous vous en doutez sûrement, Demain ne meurt jamais n'est pas une simulation de tiers payant mais bien un jeu d'action, inspiré du dernier James Bond sorti en salles. En fait, il en reprend fidèlement le déroulement du scénario. Si, au cinéma, j'ai trouvé que les nombreuses scènes d'actions étouffaient la subtile trame de l'histoire (arf !), en ce qui concerne le soft, cette « tare » qui n'en est pas une ici aura au moins le mérite de nous offrir beaucoup de missions en perspective !

License to Kill

Développé méticuleusement par le studio Black Ops, le jeu promet une dizaine de niveaux reprenant les moments forts du long métrage. Totalement différent de GoldenEye, qui était un Doom-Like sur N64, Demain ne meurt jamais utilise une vue à la troisième personne et demande un style de jeu plus furtif que bourrin. Ainsi, vous devrez vous infiltrer dans les bases ennemies et remplir des objectifs distincts, à la manière de Syphon Filter, en profitant de toutes les ressources du terrain (planque, géographie du stage...) et de vos célèbres gadgets britanniques. Par exemple, pourquoi se risquer à une lutte directe alors que vous pouvez sniper vos adversaires de loin en utilisant le PSG-1, une arme dotée d'un réticule de visée au champ très large ? Autrement, en ce qui concerne la prise en main, une touche vous permet de locker vos belligérants, alors que d'autres vous offrent la possibilité d'effectuer des pas sur le côté ou de viser manuellement via une vue subjective. Pas facile au début de s'habituer à l'interface, mais bon, tout se travaille vous me direz ! Si, pour l'instant, le titre souffre de problèmes de caméras et de déplacements trop rigides de la part de votre perso, croisons les doigts pour que ces anicroches soient gommées de la version finale. Un titre qui pourrait bien damer le pion à Syphon Filter, qui était déjà vraiment pas mal.








Beaucoup d'armes ont une double utilisation, comme ici le snipe.

Turok Rage Wars

Après un Turok 2 très réussi, et en attendant un Turok 3 déjà en préparation, les studios d'Acclaim nous proposeront bientôt un soft dédié au jeu à plusieurs.




Des bonus divers viennent pimenter le jeu : invulnérabilité, invisibilité, vitesse accrue, etc.



A la manière des développeurs PC, les gens d'Acclaim, confiants dans leur moteur, ne cessent de le réutiliser de projet en projet. Turok Rage Wars reprend donc le fameux Turok Engine, élaboré pour le jeu du même nom et amélioré pour sa suite, mais dans une optique résolument multijoueurs : c'est là la nouveauté. Alors que nos aînés PCistes ne jurent plus que par les joies des parties réseau, et en attendant l'avènement du Net dans le monde des consoles, Acclaim Studios propose avec Rage Wars une alternative aux sempiternelles campagnes solo des doom-like N64. Bien sûr, tous ces jeux, Turok 2, Quake, Golden Eye, proposaient déjà un mode accueillant de 2 à 4 joueurs sur un même écran mais, cette fois, tous les modes de jeu PC, les petits plus de l'expérience on line des micros, ont été rassemblés pour créer des sensations comparables sur console.

Au menu

Si Rage Wars est fait pour se jouer à plusieurs, il propose bien évidemment de quoi s'éclater seul. En effet, des « bots » ont été inclus pour le premier mode de jeu : le mode scénario. Des dizaines et des dizaines d'arènes, à compléter les unes après les autres contre ces bots. Un bots est un adversaire contrôlé par la machine, dont le niveau de compétence est évidemment variable : intelligence des déplacements, précision, vitesse, etc. sont autant de facteurs destinés à imiter les comportements de joueurs humains. Chaque complétion d'un circuit de niveaux vous octroie des récompenses, sous forme de nouvelles armes ou de nouveaux personnages débloqués, qui sont ensuite jouables dans le mode multijoueurs. Il existe plusieurs types d'objectifs, à commencer par le death match classique (chacun pour sa peau, le gagnant est celui qui arrive le premier à la « fraglimit », c'est-à-dire à un nombre de tués), au tag (un joueur est transformé en singe, il faut tuer les singes et ce statut tourne de joueur en joueur), en passant par le capture the flag (capture de drapeau, on marque des points en le rapportant où il faut), ou le team play (jeu en équipes). Un mode de jeu en coopératif a été prévu, pendant du mode scénario en multijoueurs et, au global, ce sont les armes et personnages de Turok 1 et 2 qui ont été inclus, pour le plus grand plaisir des fraggeurs. Un titre riche, novateur, qui risque d'être néanmoins difficile à imposer sur console.

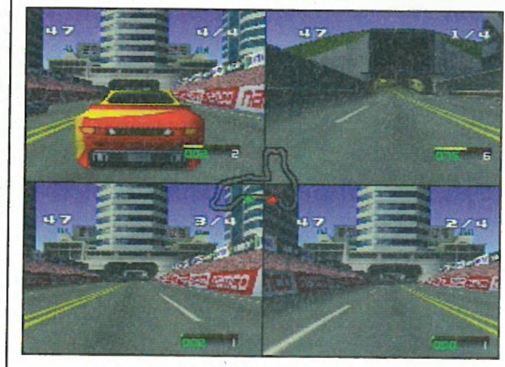


Editeur :	Nintendo
Machine :	Nintendo 64
Sortie en Europe :	décembre 99



Pour l'instant, Ridge Racer 64 ne gère pas l'extension Ram Pak.





Ridge Racer 64



Les replays semblent relativement réussis. L'occasion de mater les carrosseries délirantes des caisses.

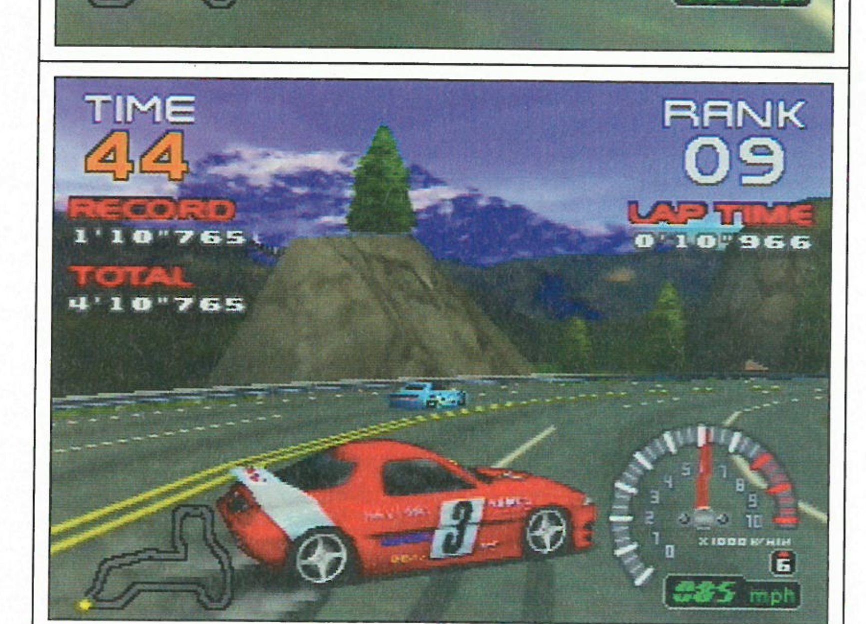
Le circuit de cette version démo est inédit, même s'il reprend des éléments graphiques des anciens épisodes.

**Aucun doute n'est permis : avec l'arrivée de Ridge Racer, l'avenir de la N64 est désormais radieux…
Ouarf, ouarf, la bonne blague !!!**

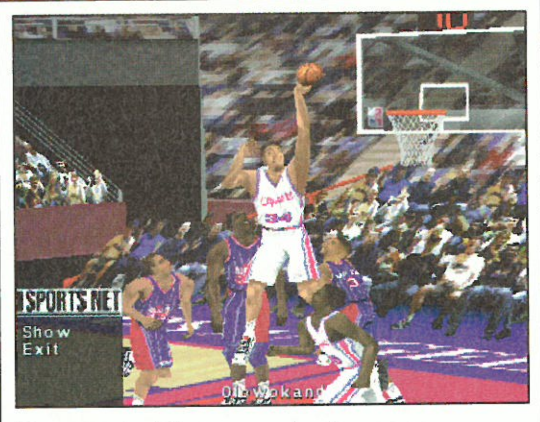
Toujours à la pointe de la nouveauté, Nintendo n'en finit plus de révolutionner le monde du jeu vidéo. Non, vraiment, je ne sais pas comment ils font pour avoir systématiquement une telle longueur d'avance sur la concurrence ! Tenez, prenez un truc comme Ridge Racer 64. Franchement, on n'avait jamais vu ça, sur une simple console. Pensez donc, un jeu de caisse arcade tout en 3D, proposant un pilotage super simple, une animation ultra speed et une ambiance sonore techno du plus bel effet, le tout programmé par Namco en personne ! Whaou, ça, c'est du concept novateur. Bon ok, je plaisante mais, en fait, c'est pas drôle du tout. Non, ça frôle même le pathétique…

Une impression de « déjà vu »

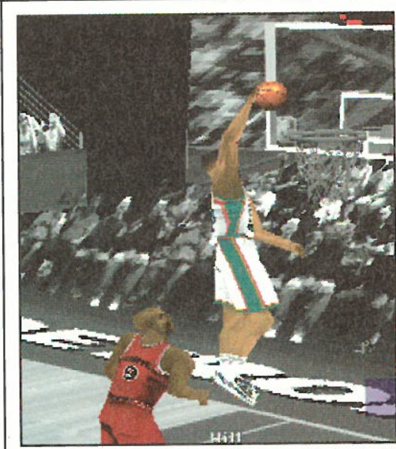
Après 5 ans de carrière et 4 versions PlayStation, Nintendo a purement et simplement acheté la licence Ridge Racer à Namco, pour porter ce célèbre titre sur N64. Ainsi, le géant nippon espère sûrement profiter de l'image de marque Ridge Racer, pour offrir à sa console un jeu de caisse à forte notoriété. Une politique de « recyclage » qui n'a rien de bien original, mais bon… Pour l'instant, seule une version démo très limitée du jeu est disponible. Elle permet tout juste de tourner sur un circuit, en solo ou jusqu'à quatre en même temps. Cet avant-goût de ce « nouveau » Ridge Racer permet de dresser un constat simple : hormis quelques améliorations esthétiques sur l'environnement et sur les véhicules, le jeu n'a pas évolué d'un iota par rapport au premier épisode sur PlayStation ! Pilotage ultra simple à base de dérapages surréalistes, gestion des collisions étonnante, adversaires à l'Intelligence Artificielle curieuse… Franchement, de prime abord, ce Ridge ne propose strictement aucune innovation au niveau du gameplay. En fait, le seul truc inédit est le mode multijoueurs, jusqu'à 4 en écran splitté… C'est peu ! Reste à savoir si la version définitive apportera un peu plus de sang neuf à la saga. Faisons confiance à Namco qui sait y faire et à Nintendo qui devrait suivre ce produit de près. Vivement une version plus aboutie. Messieurs les développeurs, on compte sur vous pour nous surprendre agréablement.



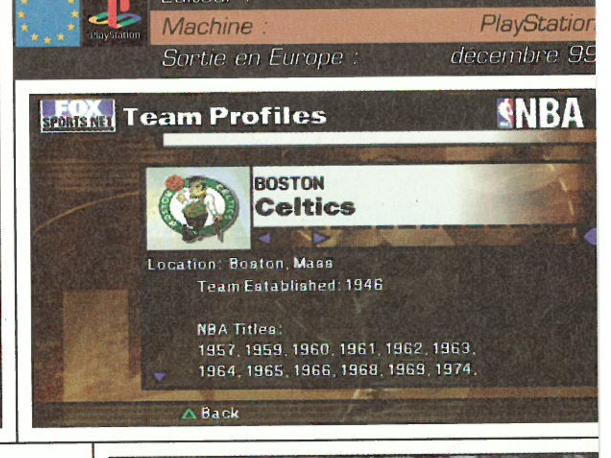
Ridge Racer dans toute sa puissance : un travers difficilement négociable en plein virage.



Des gestes techniques assez réussis.



Editeur : Activision
Machine : PlayStation
Sortie en Europe : decembre 99



NBA Basketball 2000



Une réalisation graphique très acceptable mais inférieure à celle de NBA Live 99.

Les déplacements manquent encore un peu de patate.

Un basket complet qui aura fort à faire face à la concurrence.



Quand on se lance dans la simulation sportive, mieux vaut jouer la carte de la sécurité et miser sur des disciplines populaires donc rentables. Mais attention, l'ogre EA Sports veille...



On vous l'a dit, Activision s'est lancé un défi : gêner EA Sports. Après le hockey, les développeurs de Fox Sports Interactive se sont donc logiquement tournés vers l'un des sports les plus médiatiques des Etats-Unis, pour ne pas dire de la planète, le basket-ball. Là, le challenge est encore plus compliqué qu'avec NHL Championship 2000. Non seulement Fox Sports Interactive devra contrer NBA Live 2000, ce qui, déjà, n'est pas une mince affaire mais, en plus, devra faire face à la concurrence de Konami et son édition 2K de NBA Pro (2K, c'est une façon hype de dire 2000, prononcez two kai avec un accent new-yorkais) ! Se taper deux rivaux expérimentés au petit déj', sur ce coup-là, Activision a peut-être les yeux plus gros que le ventre ! Mais peut-on réellement reprocher à ce « new challenger » d'avoir de l'ambition ? A ce niveau-là, c'est presque un acte de chevalerie, j'en pleurerais tellement c'est émouvant !



Classique

Evidemment, à force d'assister aux échecs répétés des concurrents, on finit toujours par en tirer certains enseignements. La règle est simple : vous oubliez ne serait-ce qu'une option, comme par exemple la possibilité de changer la couleur de la pilosité facial des joueurs que vous créez et paf, c'est l'échec commercial assuré. Bon okay, là on exagère un peu. Enfin, tout ça pour dire qu'à l'instar de NHL Championship 2000, NBA Basket-ball 2000 respecte à la lettre les canons du genre : saison, play-off, management, système de ralenti pour revoir ses dunks, mode multi-joueurs permettant de s'affronter jusqu'à huit, no problemo, rien n'a été oublié. Cependant, le contenu du titre d'Activision se contente d'être académique. De plus, si la prise en main de cette bêta version n'est pas désagréable (le rythme de jeu demeure toutefois encore un peu trop mou), une fois de plus, l'aspect technique dénote d'un certain manque d'expérience. La modélisation des joueurs a un aspect anguleux, la motion capture semble un peu juste et côté spectacle, on se situe pour l'instant un cran en dessous de NBA Live 99. En clair, on a un peu de mal à distinguer le plus produit, le truc qui pourrait nous inciter à lâcher un « yeah, pas mal, ça le fait, c'est bon esprit, d'accord ! » d'enthousiasme.



AVIGNON
C. Cial CAP SUD
Tél. : 04 90 87 00 77

BEZIERS
C.Cial GEANT
Tél. : 04 67 11 08 50

BOBIGNY
C.Cial Bobigny 2
Tél. : 01 41 60 19 00

BOURGES
9, rue Mirebeau
Tél. : 02 48 24 14 50

BORDEAUX
C. Cial Rive Droite
Tél. : 05 56 38 31 18

CANNES
141, rue d'Antibes
Tél. : 04 93 38 01 13

COMPIEGNE
10, rue des Bonnetiers
Tél. : 03 44 38 06 40

FREJUS
C. Cial Continent
Tél. : 04 94 81 55 05

LA ROCHELLE
59, Quai Valin
Tél. : 05 46 34 74 80

LEVALLOIS
19, rue du Prés. Wilson
Tél. : 01 47 37 07 88

MONTIGNY
C. Cial Continent
Tél. : 01 39 97 16 98

NICE EST
C. Cial Carrefour TNL
Tél. : 04 93 55 49 03

NICE OUEST
C. Cial Carrefour
Lingostière
Tél. : 04 93 29 88 77

PERPIGNAN
Passage
Rive-Gauche
29, quai Vauban
Tél. : 04 68 51 24 37

PLAN-DE-CAMPAGNE
(Marseille)
Cial Géant-Barneoud
Tél. : 04 42 46 65 70

POINTE-A-PITRE
11, rue Gambetta
Tél. : 05 90 83 34 36

RENNES
3, rue St-Melaine
Tél. : 02 99 38 69 02

ST-NAZAIRE
62, av. de la
République
Tél. : 02 40 66 55 89

TOULOUSE
C. Cial St-Georges
Tél. : 05 61 21 03 54

OS NOUVEAUX MAGASINS !!!

DIJON
Rte de Lonvic
C.C. Géant Chenove
Tél. : 03 80 52 02 02

CHARTRES
Place des Epars

ISSY LES MOULINEAUX
UCHAN 3 MOULINS
Tél. : 01 46 44 46 04

VILLETANEUSE
C.C. Continent
8, rue de St-Leu
Tél. : 01 42 35 25 95

BASSE TERRE
11, rue Gambetta

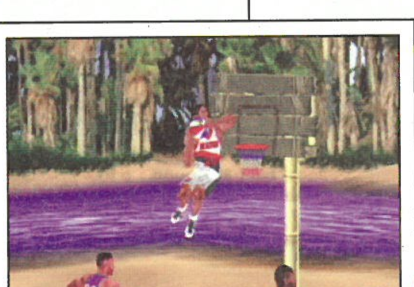
MONTELIMAR
Ccial GEANT
Av. Kennedy
Tél. : 04 75 53 77 22

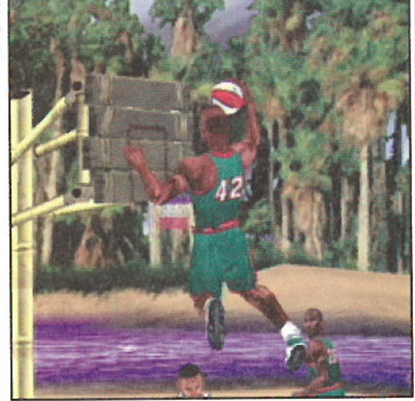


NBA Showtime



Editeur :	Midway
Machine :	Dreamcast
Sortie en Europe :	novembre 99





Toute la puissance de la Dreamcast au service des dunks !





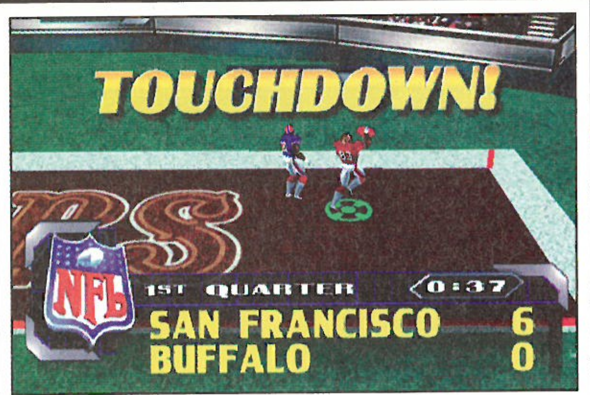
Des dunks un poil surpuissants. Oh baby !

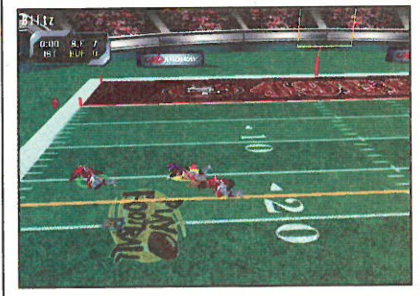
Les amateurs de basket U.S. auront facilement reconnu ces visages familiers.

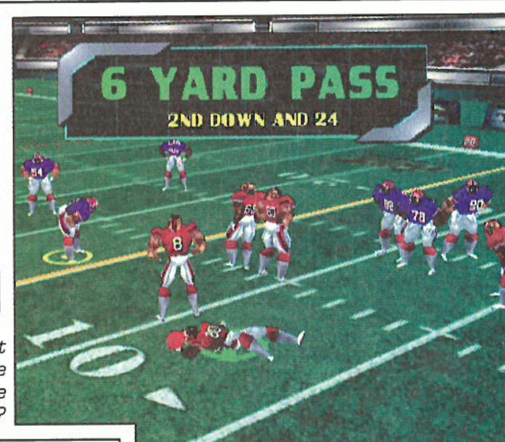
Associé à l'une des plus grandes chaînes de télé américaines (NBC), Midway nous a pondu l'ultime jeu de basket sur Dreamcast. Rien à voir pourtant avec les traditionnels simulateurs de milliardaires de deux mètres de haut. Cette fois, il ne s'agit pas de diriger 5 joueurs d'une même équipe, mais seulement 2. On appelle cela le « 2 on 2 ». Ce n'est pas pour autant que le titre n'est pas un jeu officiel NBA. Ainsi, vous retrouverez 120 joueurs de la ligue de basket U.S. (plus quelques autres cachés), issus des 29 équipes qui composent le championnat. Les terrains où auront lieu vos démonstrations iront des playgrounds classiques à des espaces plus fantaisistes (cf. photos). Jusqu'à 4 joueurs pourront s'affronter simultanément, dans des duels où les coups spéciaux, passes dans le dos et autres animations surréalistes (balles en feu à la NBA Jam...) seront légion. A réserver aux amateurs d'arcade pure !

NFL Blitz 2000

Editeur :	Midway
Machine :	Dreamcast
Sortie en Europe :	novembre 99

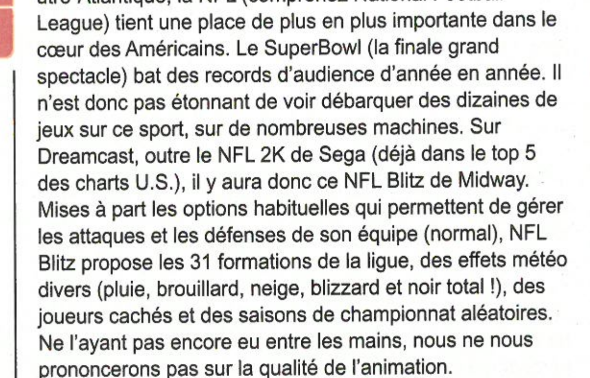






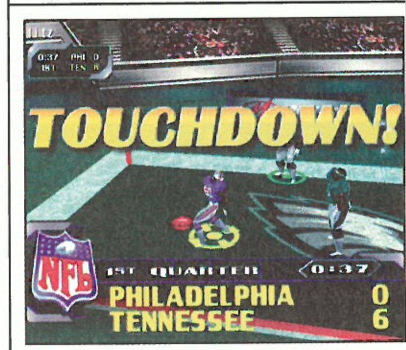
Remarque : les joueurs semblent être tous faits dans le même moule. Effet d'optique ou dois-je acheter de nouvelles lunettes ?

Outre-Atlantique, la NFL (comprenez National Football League) tient une place de plus en plus importante dans le cœur des Américains. Le SuperBowl (la finale grand spectacle) bat des records d'audience d'année en année. Il n'est donc pas étonnant de voir débarquer des dizaines de jeux sur ce sport, sur de nombreuses machines. Sur Dreamcast, outre le NFL 2K de Sega (déjà dans le top 5 des charts U.S.), il y aura donc ce NFL Blitz de Midway. Mises à part les options habituelles qui permettent de gérer les attaques et les défenses de son équipe (normal), NFL Blitz propose les 31 formations de la ligue, des effets météo divers (pluie, brouillard, neige, blizzard et noir total !), des joueurs cachés et des saisons de championnat aléatoires. Ne l'ayant pas encore eu entre les mains, nous ne nous prononcerons pas sur la qualité de l'animation. Rendez-vous le mois prochain pour en avoir le cœur net !





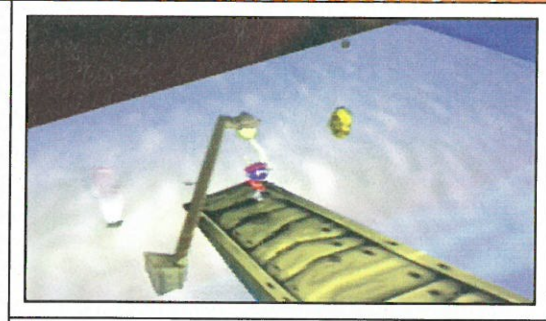
Des plaquages ultra musclés, comme il y en a tant en football U.S.





Éditeur : Ubi Soft

Rocket





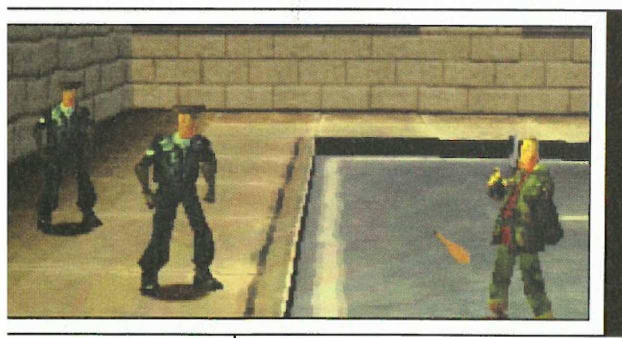
Ça ressemble à Starshot, mais ce n'est pas Starshot. Après Infogrames, c'est au tour d'Ubi Soft de s'essayer au genre déliro-plate-forme.

Le fonctionnement du rayon tracteur est assez original et permet quelques nouveaux éléments de gameplay.

Jeu de plate-forme, Rocket a définitivement de sérieuses affinités avec Starshot : ambiance de cirque, genre semblable et réalisation de la même qualité. Haut en couleurs, ce jeu vous place dans la peau d'un mignon petit robot qui devra résoudre quantité de problèmes. L'univers farfelu et coloré destine le titre en priorité aux plus jeunes, comme à l'habitude sur cette machine. Avec un gameplay assez original, et plein de petits jeux dans le jeu, Rocket semble promis à trouver sa place dans la jungle de ce genre tellement abondant sur N64, même si sa réalisation n'égale pas celle d'un Rayman 2 ou d'un Donkey Kong 64. Le petit robot pourra utiliser des véhicules, attraper des objets et les manipuler avec son rayon tracteur, et même construire des montagnes russes ! Nous vous en dirons plus très bientôt, la version testable ne devant pas tarder à arriver.

Urban Chaos

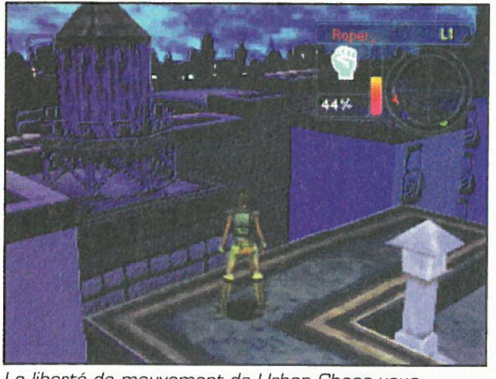
Éditeur : Eidos
Machine : PlayStation
Sortie en Europe : décembre 99



Urban Chaos reprend le bon vieux thème de la fin du monde. C'est le moment ou jamais, comme dirait Paco.



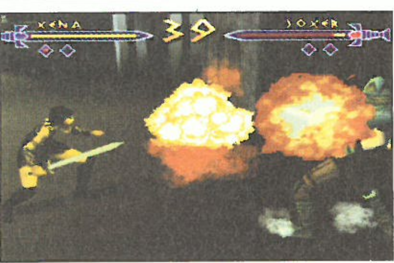




La liberté de mouvement de Urban Chaos vous permettra d'évoluer où vous voulez dans la ville, même sur les toits ou dans les égouts.

Urban Chaos vous place dans la peau de deux personnages différents, D'Arci Stern (une fille flic), et Roper McIntyre (flic aussi, mais plus violent). Son concept est simple : un jeu d'aventure/action 3D, où le joueur bénéficie d'un maximum de liberté. C'est-à-dire que les développeurs veulent laisser le joueur libre d'évoluer où il veut dans la ville, et de résoudre les missions comme il l'entend, changeant au besoin le déroulement de l'intrigue. Le moteur 3D gère les interactions avec le décor en temps réel, semble-t-il, de manière à simuler les collisions avec les objets de la manière la plus réaliste possible. Urban Chaos reste encore plein de secrets sur son histoire, son gameplay et sa réalisation, mais nous vous en reparlerons dès que le voile se sera un peu levé.





Les coups spéciaux sont simples à réaliser : arrière-avant plus un bouton, quel que soit le personnage.

Editeur :	Titus
Machine :	N64
Sortie en Europe :	decembre 99





Xena la Guerrière





Chaque personnage dispose également d'une projection.

Xena. Un nom qui fait froid dans le dos, pour sûr ! Mais il semblerait que les fans de ce personnage médiéval fantastique soient très nombreux de par le monde. Ce qui n'en fait pas pour autant une série de qualité mais, en l'occurrence, c'est le jeu qui nous intéresse. Et pour tous les fans de baston, toujours aussi peu gâtés sur Nintendo 64, cet intérêt est légitime. Mais qu'ils ne s'emballent pas, Xena mise sur la simplicité et l'accessibilité. Un jeu qui s'adresse donc avant tout aux plus jeunes. Proposant d'incarner tous les personnages de la série, Xena La Guerrière repose, en effet, sur un système particulièrement simple : quatre boutons d'attaque (poings et pieds, forts et faibles), un bouton de parade et une poignée de coups spéciaux. En moyenne 3 par personnage, pour une palette d'environ une vingtaine de coups au total. C'est donc du léger, d'autant que chaque personnage se joue à peu près de la même façon, avec quelques combos simplissimes. Entièrement 3D temps réel, le jeu gère donc les déplacements dans toutes les directions, avec un bouton pour le saut et un autre pour s'accroupir. Xena dispose de quelques atouts pour faire oublier sa simplicité presque rebutante : la possibilité de jouer à quatre en même temps, et aussi de grimper sur les parois pour s'évader si l'on est acculé par l'adversaire. Mais à première vue, Xena ne sera pas le jeu de baston qu'on attend depuis si longtemps sur N64… juste un palliatif.



Éditeur :	Activision
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	décembre 99

NHL Championship 2000



La sortie de NHL 2000 d'EA Sports constitue un handicap de taille.



Des graphismes en haute rez' mais un rendu moins réaliste que celui de NHL 2000.

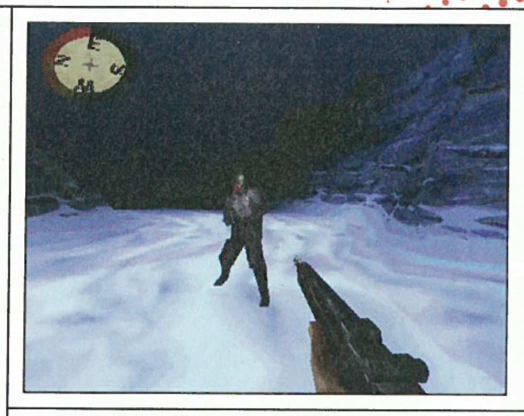


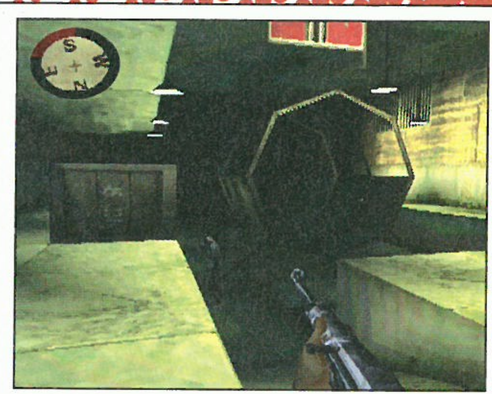
ctivision, avec l'aide précieuse des développeurs de Fox Sports Interactive, va tenter cette année de se constituer une gamme sport concurrentielle. Un pari que l'on peut sans hésiter qualifier d'audacieux, compte tenu de la domination écrasante d'EA Sports sur ce secteur. Autant mettre les points sur les « i » tout de suite, en s'attaquant à cette institution du hockey virtuel qu'est NHL (cf le Zapping glorieux de NHL 2000 dans Pad 90), l'éditeur américain risque fort d'y laisser quelques plumes. En effet, bien que témoignant d'un certain savoir-faire (les contrôles sont plutôt agréable et les graphismes en haute résolution tiennent la route), la réalisation, le gameplay et le réalisme de cette version bêta de NHL Championship 2000 se situent globalement en deçà du dernier rejeton d'EA Sports. D'autre part, n'oublions pas que NHL 2000 est dans les bacs depuis déjà trois bonnes semaines et qu'à l'heure où j'écris ces quelques lignes à la vitesse d'un escargot anémique, des milliards de Canadiens se sont sûrement déjà procurés ce titre. Comme dirait Chris : « Mfff, c'est la vie, c'est comme ça, on n'y peut rien ». Sinon, pour finir sur une note un peu plus optimiste, sachez que la simulation de hockey d'Activision bénéficie d'une licence officielle, de tonnes de statistiques et de modes de jeu archicomplets (Saison, Play-offs, éditeur de joueurs, Transferts et tout le tralala habituel). Voilà, vous savez tout.





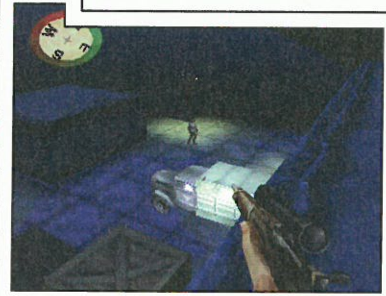
Le jeu de la patate chaude avec une grenade. C'est très amusant, il paraît...





Medal of Honor

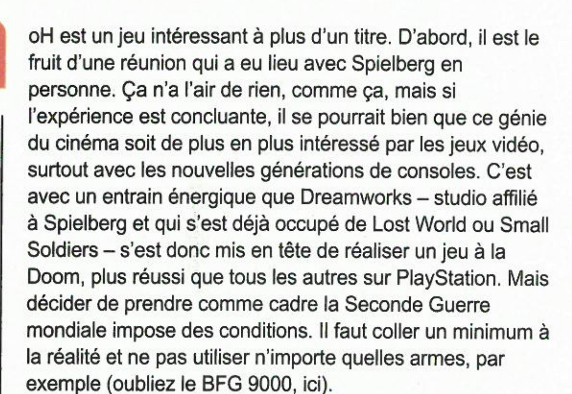




On prend son temps, on vise et on tire. Attention...

Inspiré par Steven Spielberg lui-même, Medal of Honor est un titre qui se rapproche beaucoup de l'esprit de son film « Saving Private Ryan ». Nous avons toutefois affaire à un jeu et, si émotion il y a, elle est tempérée par l'action continuelle et un certain côté « bourrin »...

MoH est un jeu intéressant à plus d'un titre. D'abord, il est le fruit d'une réunion qui a eu lieu avec Spielberg en personne. Ça n'a l'air de rien, comme ça, mais si l'expérience est concluante, il se pourrait bien que ce génie du cinéma soit de plus en plus intéressé par les jeux vidéo, surtout avec les nouvelles générations de consoles. C'est avec un entrain énergique que Dreamworks – studio affilié à Spielberg et qui s'est déjà occupé de Lost World ou Small Soldiers – s'est donc mis en tête de réaliser un jeu à la Doom, plus réussi que tous les autres sur PlayStation. Mais décider de prendre comme cadre la Seconde Guerre mondiale impose des conditions. Il faut coller un minimum à la réalité et ne pas utiliser n'importe quelles armes, par exemple (oubliez le BFG 9000, ici).

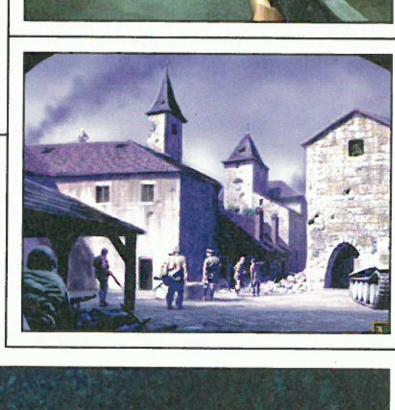


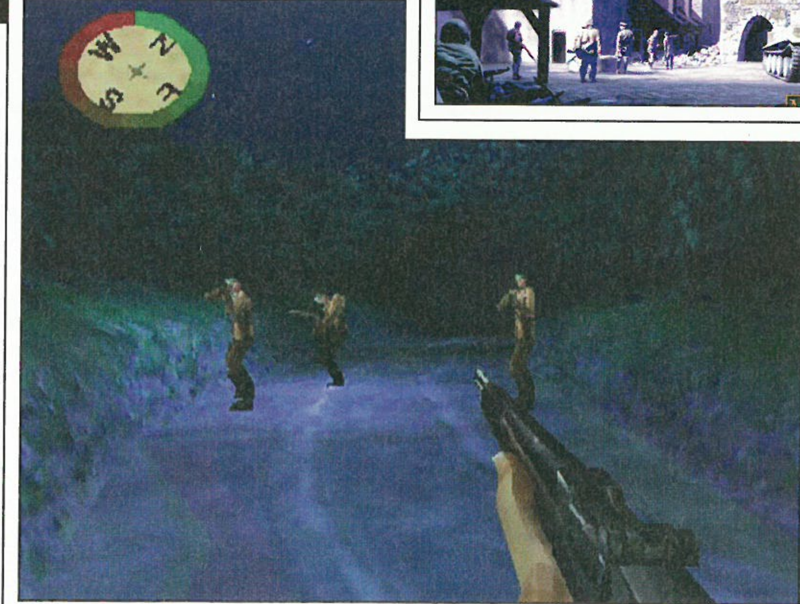


Les affrontements à découvert ne sont pas très réalistes. On se rapproche ici du Quake-like.

De l'action, encore de l'action

Histoire de faire « sérieux », Dreamworks s'est donc attaché les services du Capitaine Dale Dye, un officier américain à la retraite. Ce dernier n'est pas un bleu, puisqu'il a déjà été conseiller sur des films comme « Platoon », « Mission : Imposible » ou encore « Saving Private Ryan ». Sur le papier, MoH semble donc tenir toutes ses promesses : plus de dix missions variées (infiltration, destruction, recherche de documents...), une quinzaine d'armes d'époque, un mode deux joueurs, une vingtaine d'ennemis à l'Intelligence Artificielle propre... On serait difficile, en disant que cela ne paraît pas prometteur. A la vue des différents films vidéo concernant MoH, on peut affirmer une chose : dans ce jeu, il y a souvent de l'action. On ne peut pas dire que tout soit d'un réalisme forcené (pas de gestion des blessures à la balle près), mais on peut tout de même s'amuser un peu : possibilité de sniper à distance, de se camoufler dans l'ombre, de porter un uniforme allemand pour infiltrer l'ennemi (attention, si vous oubliez de saluer un supérieur nazi, vous êtes un espion mort)... A priori, un équilibre entre action pure et subtilité a été trouvé. En tout cas, on l'espère...






La vue subjective permet d'utiliser divers projectiles, affichés à droite de l'écran.



Editeur :	Piggyback
Machine :	Dreamcast
Sortie en Europe :	fin novembre 99



Soul Fighter


Certains boss, nous promet-on, seront vraiment impressionnants. On parle notamment d'un gros Dragon...



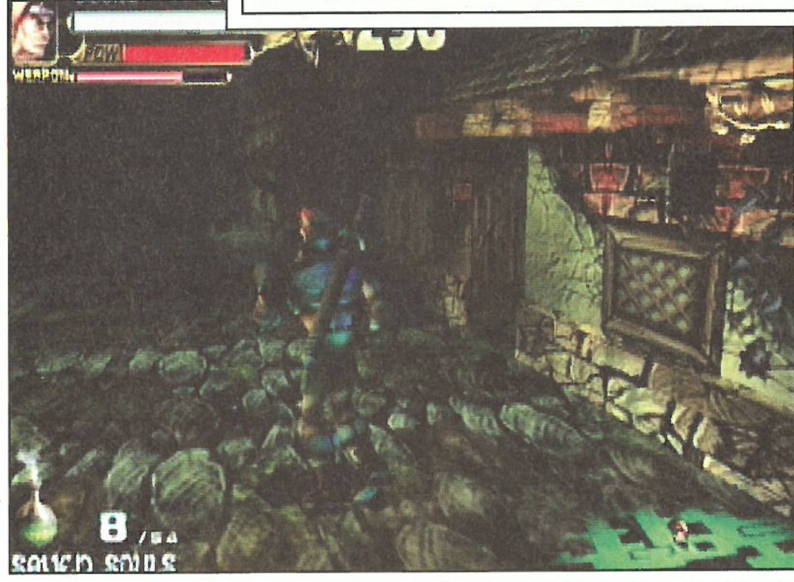
Fans de beat'em up, Soul Fighter s'adresse à vous. Médiéval fantastique et coups de latte à la chaîne, un soft d'arcade pure et dure !



Soul Fighter est un jeu français, môssieur. Bien de chez nous. Développé à Paris même, par le studio Toka, il a été réalisé par des fans de jeux de baston linéaires, entendez à progression. Le genre de gars qui, comme certains d'entre vous, a claqué un nombre incalculable de pièces de 10 balles dans des bornes comme Double Dragon, King of the Dragons ou encore The Punisher. Style de jeu prédominant de l'ère 2D en arcade mais aussi sur consoles 16 bits, il s'est éteint, semble-t-il, avec l'avènement de la 3D, comme les bons vieux shoot'em up, par exemple. Leur objectif : faire revivre ce plaisir instantané de la latte à grande échelle, aujourd'hui, en 3D et sur Dreamcast !

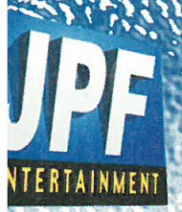
Bon courage !

Evidemment, d'autres ont essayé avant eux. Et la plupart se sont cassés pas mal de dents... A croire que non, la 3D temps réel ne veut pas de ce genre révolu. Fans de jeux japonais et d'éditeurs comme Capcom ou Namco, les gars de Toka ont voulu, pour leur jeu, un design japonisant, un style manga. C'est plus ou moins réussi, mais quoi qu'il en soit, vous pourrez incarner 3 personnages : Altus, Syomi, ou Orion. Chevalier (façon brute courageuse), espionne (façon ninja) ou mage (façon arts martiaux et sortilèges), ces trois variations permettront aux joueurs de traverser les 5 mondes du jeu dans le style qui leur plaira le plus. Au total, 12 niveaux sont prévus, peuplés par plus d'une quarantaine d'ennemis différents. D'un style volontairement arcade, Soul Fighter proposera cependant une panoplie de coups assez intéressante. Poings, pieds, avec arme ou sans arme, combos et super combos, super coups et tirs de projectiles divers en vue subjective, saisies, les fans devraient s'y retrouver. Un soft fidèle à ses inspirations, dont le véritable challenge sera de s'imposer malgré un principe répétitif.



Une réalisation classieuse

Alors, comment faire pour captiver le joueur sur la longueur avec un gameplay aussi simple ? Il faut lui en mettre plein la vue. Et de ce côté là, les graphistes s'en sont donnés à cœur joie ! Si les personnages ne sont pas extraordinaires de charisme, les décors, quant à eux, en imposent par leur richesse graphique. Hauts en couleurs, mais surtout très organiques, on n'y décèle pas les habituelles jointures de textures ou les répétitions d'éléments d'arrière-plan. En plus, les environnements sont variés et les monstres plus encore. Pour une fois, les caméras ont été bien bossées et servent l'action sans erreurs. Les musiques permettent vraiment de renforcer l'ambiance Heroïc Fantasy, mais on regrettera tout de même une boucle musicale un peu courte, et agaçante, lors des combats. Globalement, d'un point de vue esthétique et technique, Soul Fighter s'en tire avec les honneurs. Reste à voir si tous ces efforts parviendront, à eux seuls, à captiver le joueur jusqu'à la fin de l'histoire. Réponse lors du test prochain !



VOTRE DISTRIBUTEUR OFFICIEL

JEUX VIDEO • CONSOLES • CD ROM PC • HOME CINEMA • DVD •ACCESSOIRES

EVENDEURS, CONTACTEZ NOUS !

ROFESSIONNEL DE LA DISTRIBUTION,
F distribue et séléctionne les plus
andes marques. JPF s'engage à
us livrer en 24 heures les meilleurs
oduits aux meilleures conditions.
s produits sont disponibles sur stock.



NSOLES & JEUX VIDEO : NINTENDO
NY • SEGA • EIDOS • INFOGRAMES
CTRONIC ARTS • VIRGIN • PSYGNOSIS
NAMI • CODEMASTERS • NAMCO
AVE ENTERTAINMENT • LUCAS ARTS
INTERACTIVE • FOX INTERACTIVE • CRYO
ERPLAY • UBISOFT • KONAMI • DISNEY
APCOM • HASBRO • TAKE 2 • SAITEK
D & HOME VIDEO : SONY • PIONEER
NASONIC • SHARP • HITACHI • TOSHIBA
MSUNG • PHILIPS • GOLDSTAR • AKAÏ
MO • DENON • TECHNICS • ONKYO
ITEURS VIDEO : POLYGRAM • TF1 VIDEO
M OFFICE • WARNER HOME VIDEO
AUMONT COLUMBIA • PFC VIDEO



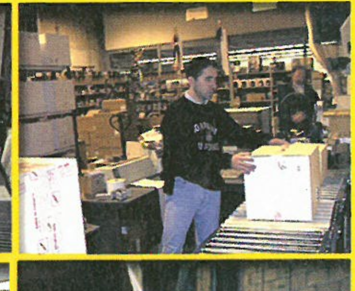














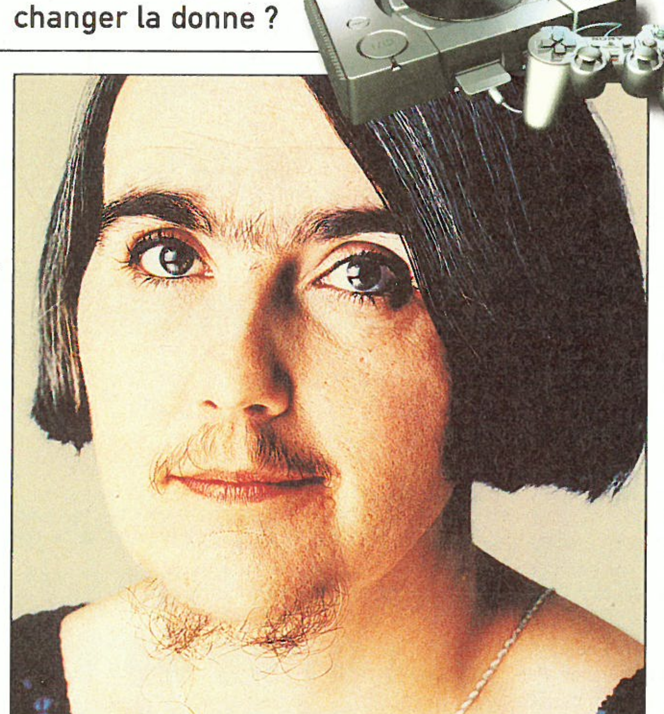
REVENDEURS, CONTACTEZ NOUS !

JPF Entertainment
50 rue Ardoin 93400 ST Ouen
Tél. : 01 49 48 93 40
Fax : 01 40 10 95 99
www.jpf.fr

Génération pub

La publicité peut tout et ose tout pour arriver à ses fins. A la veille de l'an 2000 et avant les fêtes de fin d'année, synonymes de ventes records, nous avons voulu faire le point sur les stratégies des trois grands constructeurs du moment. Quelle est, pour chacun d'eux, la recette pour s'imposer auprès du grand public ? L'arrivée d'un troisième larron, Sega, ne va-t-elle pas changer la donne ?

Sony, l'an II



La PlayStation (sous-entendu les jeux vidéo), ce n'est pas que pour les garçons, nananèreuuh !

L'inventeur de la PlayStation est-il en train de changer radicalement de comportement publicitaire ? C'est ce que l'on est en droit de se demander, au vu de l'affichage de rue et autres spots TV qui ont défilé sur nos petits écrans ces dernières semaines. Alors que Sony s'évertuait, jusqu'à présent, à mettre en avant ses jeux les plus marquants, le constructeur nippon, leader mondial avec 50 millions de consoles vendues (4 millions en France), tente un retour aux sources et frappe au cœur des aficionados faisant bloc autour de lui. La firme possède un gigantesque noyau dur de fans et compte bien le garder. « La nouvelle campagne s'inscrit dans la continuité de notre stratégie », explique Nathalie Dacquin, directrice marketing de Sony Computer France. « La PlayStation a révolutionné l'univers du jeu vidéo en s'adressant aux 18-25 ans dès son lancement et touche aujourd'hui différents publics (les moins de 15 ans et les plus de 25 ans). Le succès de la console s'est fait grâce aux core gamers. Nous souhaitons satisfaire leurs besoins en termes de jeux et, l'an prochain, avec une nouvelle console. », ajoute-t-elle.

PlayStation devient un lien social

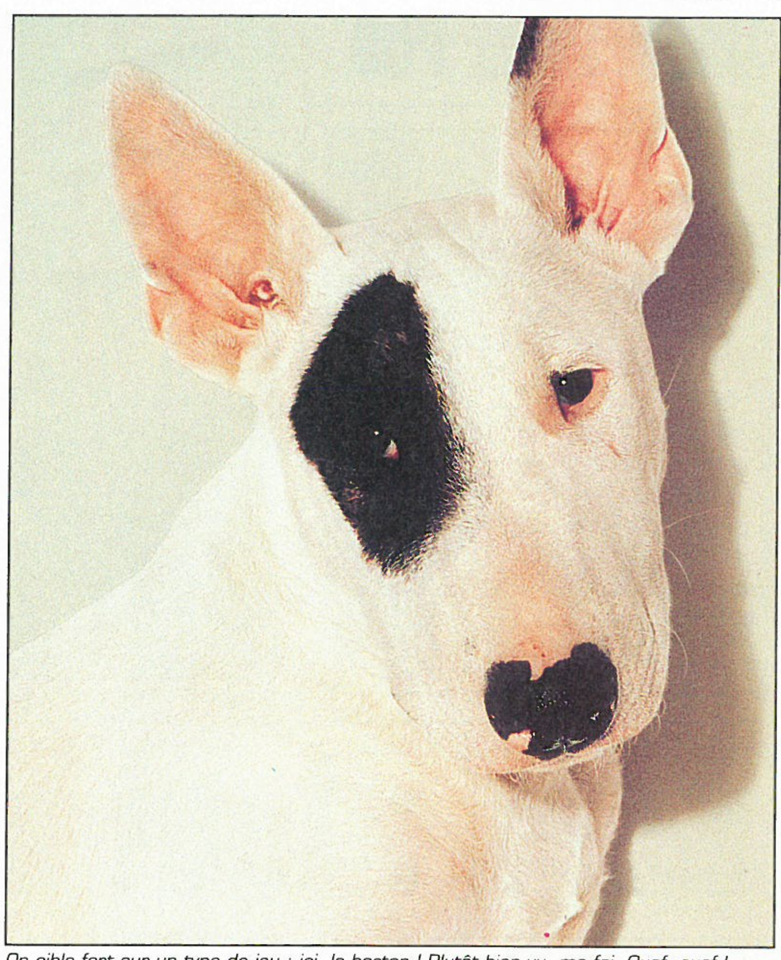
PlayStation fait désormais partie intégrante de l'univers des joueurs. PlayStation devient le terme le plus utilisé par les non-initiés pour désigner le monde du jeu vidéo, la marque est devenue un lien social voire un lien intime avec les

joueurs. Alors, y a-t-il une nouvelle façon de percevoir la PlayStation aujourd'hui ? « Oui, répond Nathalie Dacquin. La campagne TV " je joue donc je suis " illustre le rôle et la place de la PlayStation dans la vie des joueurs. Elle interroge simplement sur le sens à donner à sa vie, sans avoir la prétention d'en connaître la réponse. Elle propose juste d'y réfléchir et de faire des choix. Elle tend à affirmer la réalité du phénomène PlayStation sur un mode de communication interactif. Le jeu vidéo, via PlayStation, prend alors toute son ampleur comme loisir à part entière à côté de la musique, du sport, du cinéma... ». Le « mental wealth », credo PlayStation à la sauce anglo-saxonne, devient signe de richesse intérieure. Comme depuis les débuts de la console en France, la stratégie de Sony est d'avoir un discours clair sur sa marque, qui doit être « novateur, riche et complémentaire sur les trois supports que sont la TV, la presse et l'affichage ; une mise en avant massive des gros jeux en fonction de leur univers et une proximité accrue de la marque avec nos consommateurs (Street Marketing) via nos différents partenariats, promotions... ». Pour cela, les trois étapes suivantes ont été nécessaires :

1/ Affichage : la PlayStation dans la peau, passion collective et personnelle, on revendique le droit de jouer et d'aimer la PlayStation.

2/ TV : « Je joue donc je suis ». Il n'y a plus de honte à passer son temps devant un écran de jeu, la PlayStation devient un loisir à part entière et quiconque est libre d'en abuser, c'est son choix : il vit par lui-même. Concept du « Vivre plus ».

3/ Presse : « Les meilleurs jeux sont sur PlayStation. » On insiste sur la ludothèque la plus fournie du marché, avec 500 titres disponibles !



On cible fort sur un type de jeu : ici, la baston ! Plutôt bien vu, ma foi. Ouaf, ouaf !

Combien ça coûte ?

Implanter une console de jeux dans les foyers et, plus encore, dans la vie des joueurs, n'est pas une mince affaire. En imposant sa marque en 5 ans de vie, Sony a engagé de très grosses dépenses et s'est donné les moyens. « Notre budget s'est accru d'une manière générale, d'année en année », confirme Nathalie Dacquin. Et l'actualité des jeux fait que les trois derniers mois de l'année restent plus puissants en termes d'investissement, même si, depuis le lancement, nous essayons de " désaisonnaliser " l'activité. » Un budget qui tourne aux alentours de 130-140 millions de francs (année fiscale 99-2000) dont 10% uniquement pour le jeu «Le Monde des Bleus» ! Le budget TV représentant environ 64 % du budget global, contre 21 % pour la presse (17 % presse grand public !) et 3 % pour l'achat d'espace radio. Pour les opérations spéciales de sponsoring, Sony continue de penser qu'elles « sont toujours aussi importantes, puisque le sport reste le 1er centre d'intérêt des joueurs et le football est le sport le plus populaire qui soit, permettant de fédérer toutes les catégories sociales. » Après s'être associé à de grandes équipes de 1re division, être partenaire officiel de la ligue des champions et de l'équipe de France, PlayStation sera une fois de plus présent dans le monde très fédérateur du football, en devenant partenaire officiel de l'Euro 2000. Le budget européen, cette fois, n'a, lui, pas été divulgué.

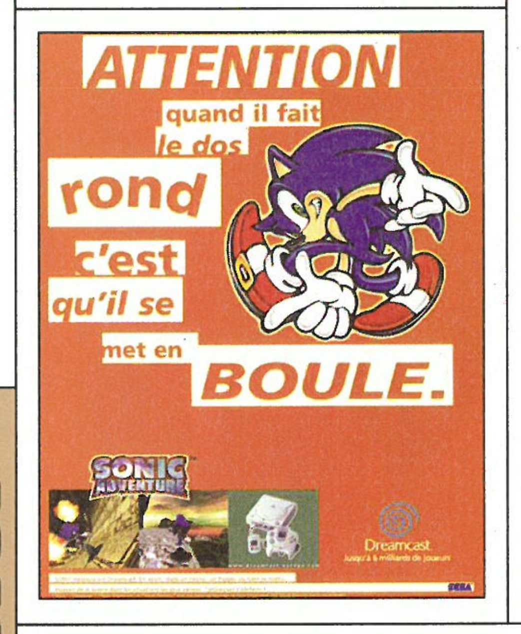


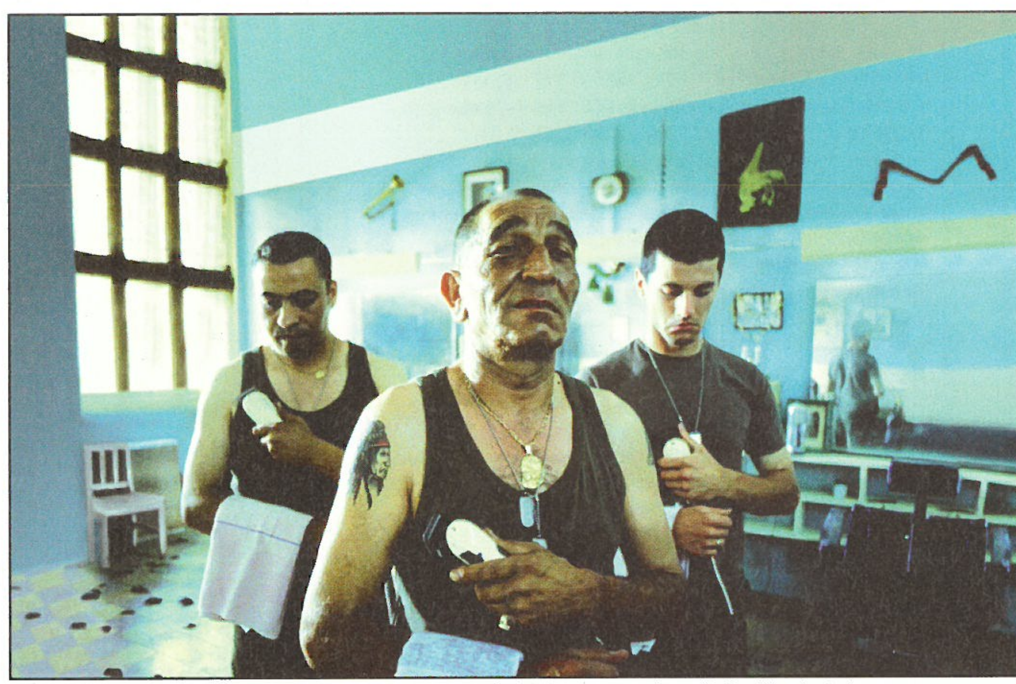
PlayStation rend accessibles de multiples expériences et réactualise le " deviens ce que tu es " de Nietzsche. » Mais oui, bien sûr...

Cap sur PlayStation 2

Impossible de ne pas voir, dans toute cette stratégie marketing, une sorte de lien d'ores et déjà tissé entre la PlayStation actuelle et la future PlayStation. Comme le souligne Nathalie Dacquin, « notre stratégie va bien évidemment prendre en compte l'arrivée d'un nouveau produit (NDLR : la PS2), tout en maintenant une activité sur la PlayStation " 1 ", qui deviendra plus grand public. Nous devrons gérer parallèlement 2 consoles qui ne s'adresseront pas aux mêmes cibles. » Est-ce à dire que Sony compte lancer plusieurs PlayStation, une pour chaque cible visée ? Pourquoi pas une PlayStation pour le grand public avec des titres plus accessibles, une autre pour les amateurs de technologie et de DVD, une autre encore pour les fous de jeu vidéo pur et dur, et encore une autre pour les filles, les professionnels et ainsi de suite... ? Dans ce cas, le constructeur nippon aura bien bluffé tout son monde ! C'est peut-être cela, la vraie stratégie marketing !

Génération Pub





Un spot TV décalé, pour promouvoir le jeu en réseau via la Dreamcast. Jusqu'à 6 milliards de joueurs.

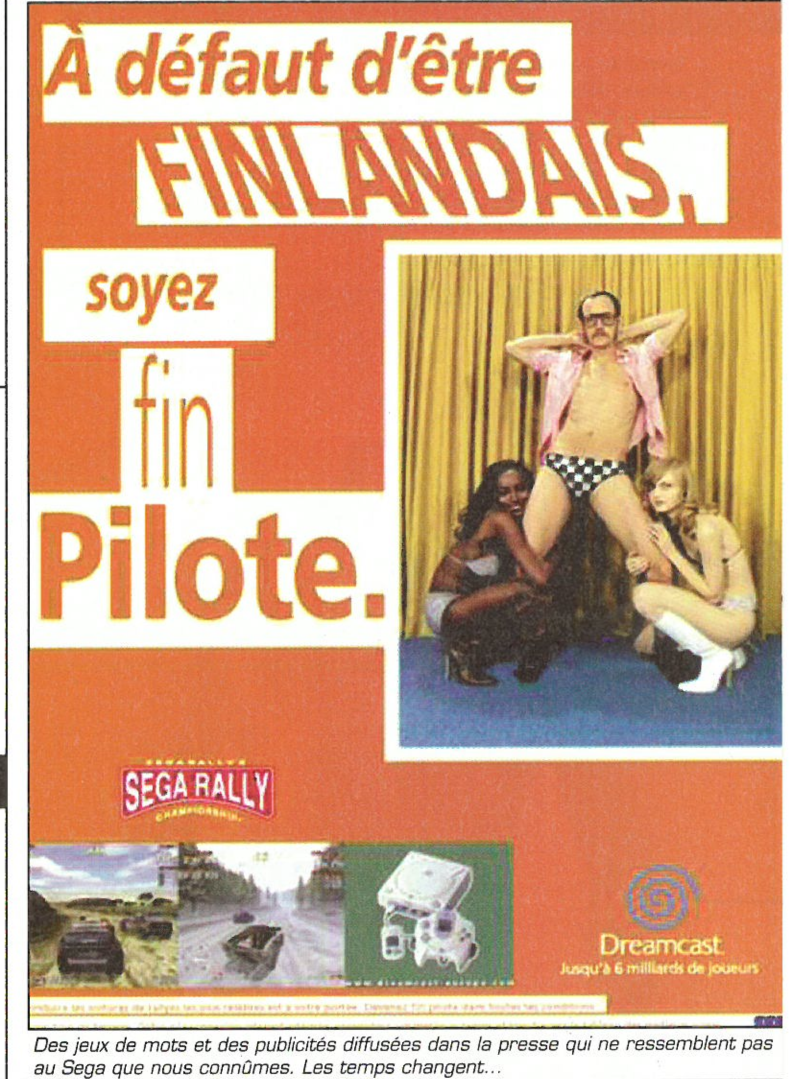
Sega : tout pour Internet



Le temps de la Megadrive et de la Saturn semble bel et bien révolu ! Sega, de nouveau sur le marché, est revenu avec de nouvelles ambitions, de nouveaux budgets et, surtout, une nouvelle console ! La Dreamcast est, en effet, la première « machine » de ce type avec laquelle il est possible de surfer et de jouer sur Internet, grâce à son modem intégré. Ainsi, la firme au hérisson bleu veut faire table rase du passé et repartir sur des bases plus saines, en misant tout son marketing sur la connexion et la communication plurielles. Comment le géant nippon en est-il arrivé là ?

Open up !

Depuis l'époque de la Megadrive, les choses ont bien changé pour Sega en France. Pour Philippe Renaudin, actuel directeur marketing de Sega France, « c'est le marché lui-même qui a changé. La communication est devenue plus mûre, plus adulte, en même temps que le marché devenait plus grand. Il y a désormais une philosophie de marque. C'est ce positionnement qui est différent. Nous nous sommes adaptés à cette nouvelle façon de voir les choses. Le temps de "Sega, c'est plus fort



Des jeux de mots et des publicités diffusées dans la presse qui ne ressemblent pas au Sega que nous connûmes. Les temps changent...

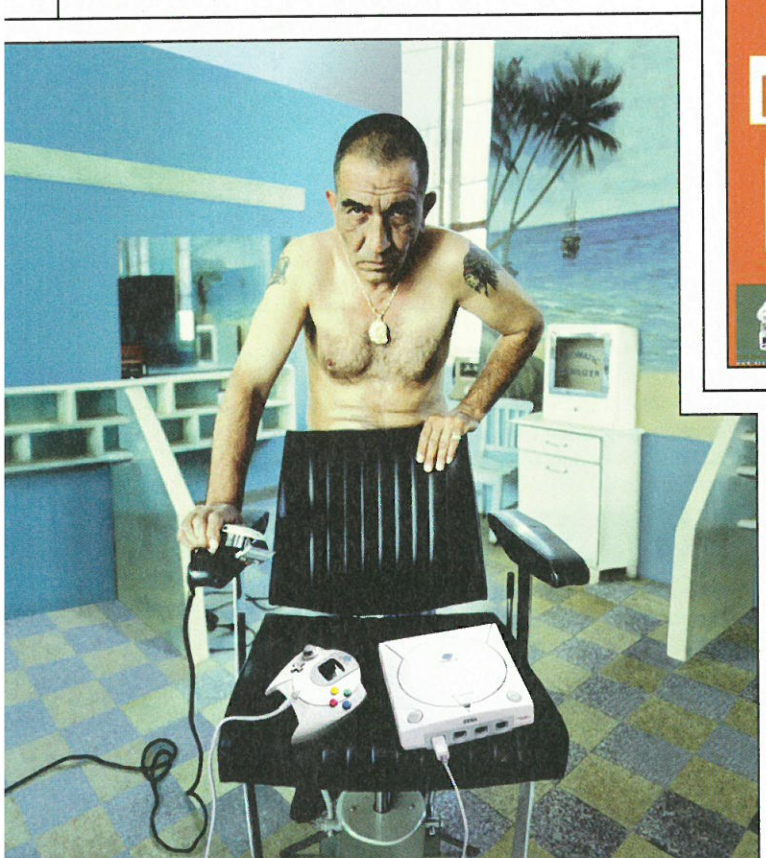
que toi ", qui fut un slogan plutôt dur, n'a plus lieu d'être. Dreamcast a une vocation d'ouverture et de communication. » Sega insiste bien - on le voit très clairement sur ses multiples spots télé - sur la notion de jouer et de se connecter à plusieurs, de vivre quelque chose en commun. Les cibles visées sont clairement celles de la PlayStation actuelle, à savoir les 15-24 ans et les 15-34 ans, en d'autres termes les jeunes adultes. « Nous voulons jeter les bases, pour arriver à faire venir d'autres types de joueurs, en nous servant d'une tout autre philosophie qui serait la suivante : dédramatiser l'utilisation de la console de jeu », poursuit Philippe Renaudin.



Sega a également passé un accord avec la société Ferrero et ses fameux chocolats Kinder, pour faire gagner 1000 Dreamcast !

Toucher le grand public

Sega semble véritablement marcher sur les pas de Sony, en termes d'image qu'elle cherche à véhiculer. En effet, comme son rival, Sega ne montre pas de softs pour ses premières pubs TV, comme le faisait Sony avec son comité anti-PlayStation. Pourtant, pour Philippe Renaudin, « chacune des trois sociétés (Nintendo, Sony et Sega) a son propre style. Chacune d'elles a trouvé son angle d'attaque et a sa propre personnalité, avec des univers complètement différents. Entre la PlayStation et Dreamcast (NDLR : cette façon de dire « Dreamcast » sans l'article devant, fait aussi partie du plan marketing...), il y a de gros écarts, aussi bien en ce qui concerne l'approche du grand public que les budgets, autrement plus élevés chez Sony. » Malgré son départ manqué et la sortie de la console repoussée de 3 semaines, Sega s'y était pris très tôt, pour rendre familière sa machine auprès du grand public. Ainsi, sur les plages, cet été, des bornes de démonstrations Dreamcast étaient implantées un peu partout en France. « Nous voulions être le plus tôt possible le plus proche des joueurs », déclare Philippe Renaudin. « Dreamcast, c'est avant tout la fête, l'ouverture aux autres. Cet été, sur les plages avec les surfeurs, cela avait un côté festif. Nous voulons rajeunir la marque, lui donner une nouvelle jeunesse. Bien sûr, on envisage d'autres événements autour de l'an 2000, mais je ne peux rien dire pour le moment. »



Jusqu'à 6 milliards de joueurs

Pour la Dreamcast, Sega a un positionnement différent sur les continents américain, japonais et européen. Nous n'aimons pas forcément les mêmes jeux... De sorte que le choix de la stratégie marketing est totalement libre en Europe vis-à-vis des autres pays. Pour la France, même si une ligne directrice est choisie sur l'ensemble du Vieux Continent (par exemple, pour Internet), la structure française a une totale autonomie par rapport aux choix des actions qu'elle entend mener sur son territoire. Et il en va ainsi pour chaque pays. Cette notion de ne pas avoir les mains liées est une donne importante dans l'optique d'une stratégie à long terme. Car c'est ce qui intéresse avant tout les dirigeants de Sega. Pouvoir, dans un premier temps, faire connaître la marque Dreamcast, puis ratisser large au sein d'un public qui a déjà entendu parler d'Internet, mais pas avec un accès aussi facile. Et, enfin, le fidéliser avec des produits adaptés à ces nouveaux types de joueurs occasionnels mais avant tout surfeurs. Sans oublier, bien sûr, le noyau dur qui, lui, aura droit à des jeux pour le

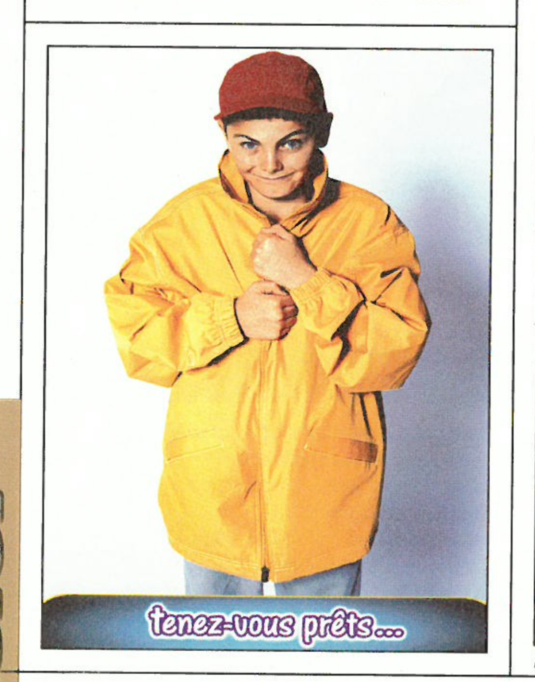


moment plutôt très arcade, car il est plus courant, même sur PC actuellement, de voir des jeux en réseau d'un genre un peu « bourrin ». Et le public en redemande, alors, pourquoi se priver ?

« On verra dans 1 an »

Les budgets alloués à l'implantation de la Dreamcast semblent colossaux et ce sur les trois continents majeurs. Le récent succès de la console aux Etats-Unis va apporter plein d'espoir à l'équipe française. « Les budgets pour cette fin d'année sont énormes, mais on attend de voir, sur un an, ce qu'il en sera exactement avec Dreamcast, ajoute Philippe Renaudin. Les ventes records aux Etats-Unis, c'est de bonne augure et également très motivant pour nous. Nous devons faire pareil ! » Et là, tout est dit.

Génération Pub





Pokémon, ou comment une petite créature insignifiante va battre des records de vente à la fin de l'année !

Nintendo, égal à lui-même

Loin du tapage médiatique fait autour de Sega, pour sa Dreamcast, et de Sony, pour sa très prochaine PlayStation 2, Nintendo poursuit son petit bonhomme de chemin, plus imperturbable que jamais. Et pour cause : la firme du père Mario ne marche pas du tout sur le même terrain que Sega et Sony, du fait même de son cœur de cible. A des jeux comme Gran Turismo 2, Final Fantasy VIII et autres Soul Calibur et Virtua Fighter 3, elle répond généralement par un Donkey Kong 64, un Zelda 64, un Jet Force Gemini ou encore un Super Smash Brothers. Des titres, qui, dans l'ensemble, sont loin d'égaler le degré de violence des jeux cités plus haut. De fait, Nintendo ne peut pas axer sa stratégie sur le même plan que ses rivaux. Selon les responsables marketing de Nintendo, « les publics de ces différents types de jeu ne sont pas les mêmes ! Nous pensons donc qu'essayer de conquérir des joueurs plus jeunes non réfractaires à l'univers Nintendo est une stratégie plus intelligente que d'aller affronter nos collègues sur des terrains de communication où nous avons peu de légitimité. »

Des investissements lourds

Pour des personnages phare de Nintendo ou des jeux promis à un grand avenir commercial, il est quasi-automatique de leur allouer un budget promotionnel assez conséquent. Ainsi, pour Pokémon, de août 99 à mars 2000 (soit 8 mois), l'investissement sera de 50 millions de francs ! Pour Donkey Kong 64, de novembre 99 à janvier 2000 (soit 3 mois), il sera de 26 millions de francs. Pour un Zelda 64, de novembre 98 à avril 99 (soit 6 mois), il fut de 40 millions de francs ! A n'en pas douter, ces jeux ont rapporté ou rapporteront plus que ce qu'ils ont coûté en termes de marketing. Selon Nintendo, « ce qui différencie Sega et Sony de Nintendo, sur la façon de promouvoir une marque ou un titre, c'est que Sega, avec ses jeux de baston et de course, s'adresse à une cible plus âgée, et



que Sony fait de l'occupation de terrain et de la présence à l'esprit avant de sortir ses hits. » Et d'ajouter : « Sega, pour sa première campagne, utilise une stratégie semblable à celle de PlayStation à ses débuts : il ne montre pas de softs. Or, Sony a vu ses ventes exploser lorsque les publicités pour les jeux sont arrivés en masse. »

Mario, Donkey, Zelda... des valeurs sûres

A chaque génération de consoles de la société, un Zelda, un Donkey Kong et un Mario voient le jour. Pourquoi devrait-il en être autrement dans le futur, puisque la cible avouée de Nintendo se situe dans la tranche des 12-15 ans ? « Le capital affectif de ces personnages est toujours aussi fort. Nintendo s'adresse à une cible plus jeune et pour qui le fun ne disparaît pas avec un univers moins agressif et plus coloré (cf. Zelda, Pokémon, etc.). » Avec une logique aussi implacable, à quoi cela servirait-il de dépenser des fortunes en sponsoring tous azimuts comme les compétitions sportives ou autres événements ponctuels

de ce type ? D'autant que ce genre de manifestations n'est absolument pas dans les préférences des jeunes adolescents. Et ce n'est pas la déferlante Pokémon qui les fera changer d'avis ! Ce personnage aurait, au bas mot, une espérance de vie de 3 ou 4 années, sans compter les éventuelles transformations, les modifications, les variations et autres trouvailles des têtes pensantes de Nintendo, pour faire durer le plaisir. Et les amener, qui sait, à un âge plus mûr, vers la future console de la société…

En attendant la Dolphin

Avec l'avènement de sa future machine, prévue maintenant dans un an au Japon (voire pour 2001, selon la rumeur), Nintendo ne va-t-il pas s'ouvrir un peu plus aux jeux dont le caractère est un tantinet plus trempé ? Un peu à l'image de ce qui se fera certainement sur Dreamcast et PlayStation 2, à partir du moment où une liaison Internet est prévue sur les deux machines. Jouer à Mario et à Zelda, c'est bien mais, en réseau, on ne voit pas ce que cela pourrait apporter. A moins d'avoir un Zelda Online ? On peut faire confiance à Shigeru Miyamoto, le génie de Nintendo, pour trouver des applications inédites à ses jeux vidéo. Nintendo ne manquera pas de nous surprendre encore dans les années à venir. Bref, Nintendo fait du Nintendo et n'a pas l'intention de changer sa ligne de conduite. Du moins, pour le moment…

Donkey Kong en pack !

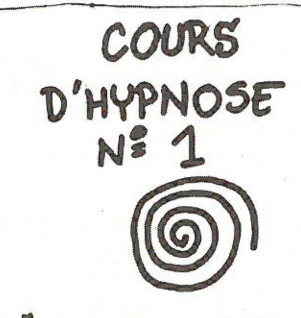
Outre les campagnes de pub basées sur Pokémon, Mario Golf, Smash Brothers et Jet Force Gemini, cette fin d'année sera marquée par l'événement Donkey Kong, vendu en bundle avec la console de couleur plus un Ram Pak pour 990 F ! Un spot est prévu pour passer à partir du 12 novembre à la télé et à partir du 24 novembre au cinéma, en même temps que la sortie du Tarzan de Disney ! Le scénario du spot est, paraît-il, basé sur une scène culte du film Usual Suspect. Qui vivra verra !

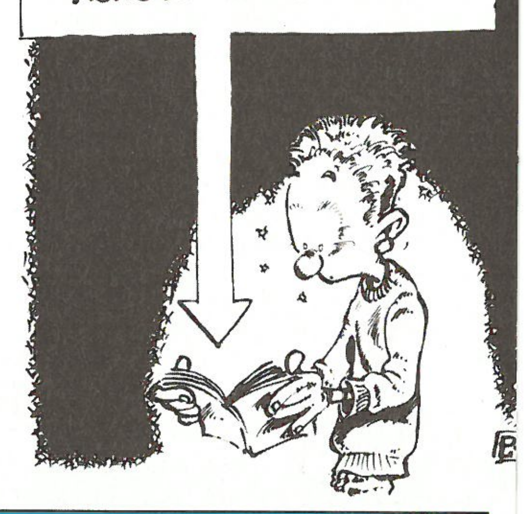


Une campagne de pub qui a tendance à évoluer chez Nintendo.

Busine$$

PAR GOLLUM (jchieze@hfp.fr)

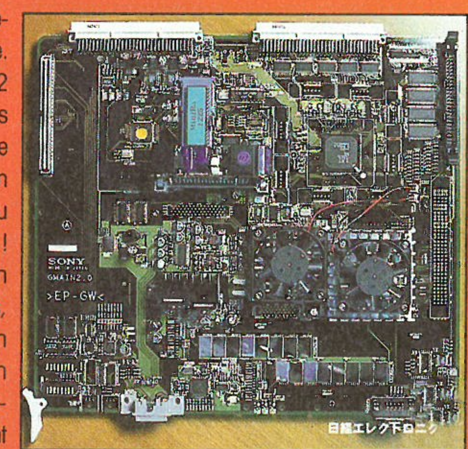




Le jeu vidéo : un business à part entière

ALORS QUE LA DREAMCAST PEINE TOUJOURS À DÉCOLLER AU JAPON, LA NOUVELLE CONSOLE DE SEGA VIENT JUSTE DE SORTIR EN EUROPE ET CASSE DÉJÀ LA BARAQUE AUX ETATS-UNIS. SEGA RESPIRE UN PEU MIEUX, SUBITEMENT. POURTANT, LA SITUATION NE SEMBLE PAS PERTURBER SONY, QUI CONTINUE ALLÈGREMENT SA MASSIVE CAMPAGNE PLAYSTATION 2 ET COMMENCE MÊME À ÉVOQUER L'AVENIR DE LA PLAYSTATION 3 ! DANS LE MÊME TEMPS, LES ZOMBIS ENVAHISSENT LES THÉÂTRES NIPPONS, TANDIS QUE MATRIX INTÉRESSE LE CRÉATEUR DE METAL GEAR SOLID. TOUT SIMPLEMENT ÉTOURDISSANT.

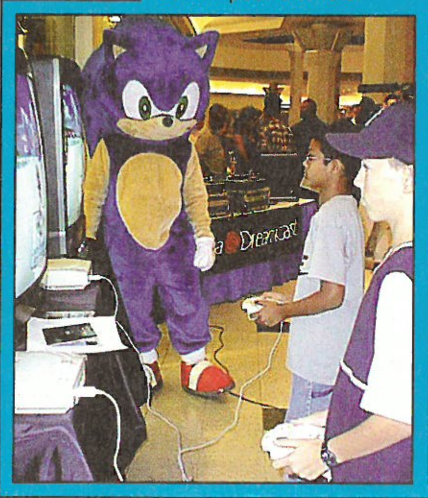
UN AVANT-GOÛT DE LA PLAYSTATION 3 !

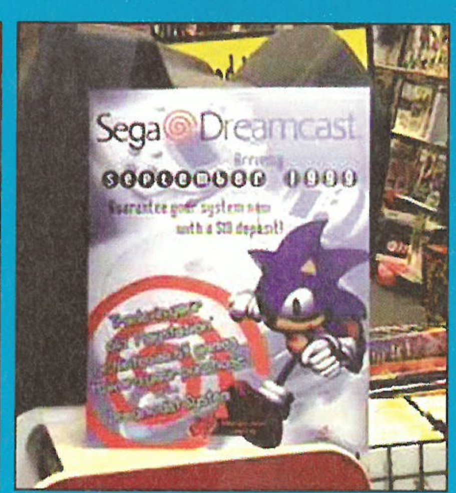


Ken Kutaragi est décidément un homme insatiable. Ainsi, à peine la PlayStation 2 dévoilée, cet amoureux des nouvelles technologies se tourne déjà vers un horizon où s'affiche en lettres de feu le mot PlayStation 3 ! Au cours du récent forum sur les microprocesseurs, tenu à San Jose en Californie, Kutaragi San n'a pu s'empêcher d'exposer ses ambitions devant un parterre de développeurs carrément médusés. Les évolutions techniques concernent, en fait, la puce au cœur de la PlayStation 2, l'Emotion Engine. Pour le président de Sony Entertainment, grâce à la technologie de gravure à 0,13 micron (à l'heure actuelle, elle est de 0,18 micron sur Play 2), le gain de puissance sera phénoménal. L'Emotion Engine 2 est donc d'ores et déjà prévue pour l'année 2002 et contiendra 50 millions de transistors, soit 5 fois plus que la puce de la PlayStation 2 ! Dans la foulée, l'Emotion Engine 3 sortirait en 2005 avec, cette fois-ci, 500 millions de transistors ! Par comparaison, les plus puissants microprocesseurs équipant les PC comptent aujourd'hui « seulement » 10 millions de transistors. Au niveau des performances pures, grâce à la nouvelle version du Graphic Synthesizer, prévue quant à elle pour 2001, la machine pourrait animer 700 millions de polygones à la seconde (poussée à fond, la PlayStation 2 « stagne » à 70 millions de poly/sec) !

LA DREAMCAST CARTONNE AUX ETATS-UNIS

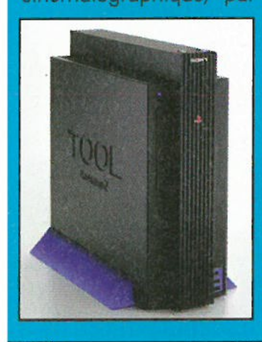
Commencées dès le mois d'avril dernier aux Etats-Unis, les nombreuses campagnes de pub Dreamcast ont finalement porté leurs fruits puisqu'en quatre jours, du 9 au 12 septembre 99, près de 370 000 Dreamcast (dont 300 000 pré-commandées) ont été écoulées. Un record sans précédent, qui efface celui enregistré par la Nintendo 64 qui ne se serait vendue en 1996 qu'à « seulement » 350 000 unités en six jours. Dans le même registre, Sega a aussi déclaré avoir battu le record du plus gros chiffre d'affaires réalisé en 24 heures sur le marché du divertissement. Ainsi, avec plus de 97 millions de dollars de vente en une journée, Sega a pulvérisé les 28 millions de dollars encaissés par le film Star Wars Episode 1 pour sa première journée d'exploitation en mai dernier. En attendant les premiers résultats du lancement européen, la réussite de la Dreamcast sur le sol américain pourrait bien atténuer le demi-échec de la console au Japon. Sega doit une fière chandelle à l'oncle Sam... pour une fois.





SONY SUR TOUS LES FRONTS

Une PlayStation 2 dans chaque foyer et une station de travail à base de PlayStation 2 dans chaque bureau, voilà l'ambition de Sony en cette veille de troisième millénaire. Un peu présomptueux, me direz-vous ? Nous serons bientôt fixés mais, en attendant, Sony ne perd pas de temps pour étendre son plan de bataille. Ainsi, en simultané avec la sortie de l'Emotion Engine 2 en 2002, Sony compte commercialiser une station de travail PlayStation 2/Linux. Pourtant, plus que de la programmation de jeux, les capacités de cette machine permettront de créer toutes les formes de produits numériques possibles. La volonté affichée par Sony est ainsi de rivaliser avec, puis surpasser les stations Silicon Graphics qui équipent à l'heure actuelle la plupart des développeurs de l'industrie cinématographique, par exemple. Le fait que Steven Spielberg ou encore George Lucas se soient déjà montrés intéressés semble de bon augure pour l'avenir de ce nouveau pari. Après les jeux vidéo, Hollywood semble être devenu la nouvelle cible de Sony.



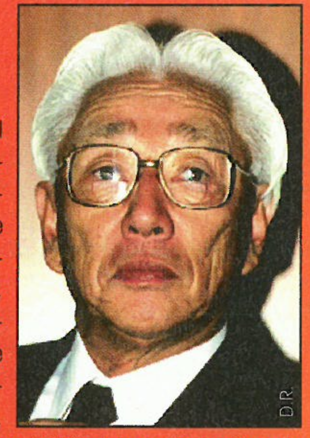
MATRIX GEAR SOLID





Certaines rencontres font mûrir les rumeurs les plus folles, mais lorsque Hidéo Kojima (créateur de la série des Metal Gear) et les frères Wachowski (réalisateurs du film Matrix) se disent très intéressés de travailler ensemble, des millions de fans ne peuvent s'empêcher de retenir leur souffle. Réunis pour les besoins d'une interview dans le magazine japonais Weekly Famitsu, il est apparu très clairement que les trois protagonistes s'appréciaient tout particulièrement. Une conversation sympa, donc, mais pas palpitante, jusqu'au moment où Hidéo Kojima a esquissé l'idée d'une adaptation de Matrix sur PlayStation 2 ! Et voilà, immédiatement, tout le monde s'emballe. Bien évidemment, aucune annonce officielle n'a filtré mais le projet pourrait bien aboutir plus vite qu'on ne l'imagine. Pour la sortie de Matrix 2, par exemple. Ainsi, il se pourrait bien que d'ici quelques mois, la période où nous nous contentions de « regarder » Matrix soit bel et bien révolue !

MORT D'UN VISIONNAIRE DU XXE SIÈCLE


D.R.

Un nom : Akio Morita. Il avait été le co-fondateur de Sony et le génial inventeur du walkman. Pourtant, à ses débuts, rien ne semblait prédestiner ce fils de distillateur de saké à un si brillant avenir. Son parcours commence avec 500 dollars en poche et un coup de main de son père, lorsque le jeune Akio et ses amis se lancent dans la production d'une centaine d'autocuiseurs pour le riz. Une super idée, non ? Mouais, enfin, un retentissant échec surtout. En1949, nullement abattu, Morita San et son ami, Ibuka San, mettent en vente le premier magnétophone japonais. En 1958, les deux amis rebaptisent leur société Sony (inspiré étymologiquement par le latin « sonus », son, et par l'anglais « sunny », ensoleillé). Il faudra pourtant attendre 1978 et la sortie tonitruante du walkman pour que la gloire illumine l'inséparable duo. Le succès est alors phénoménal (aujourd'hui, plus de 240 millions de walkmans circulent dans le monde) et Sony deviendra, puis restera une des entreprises les plus influentes au monde. Terrassé par une pneumonie, Akio Morita, âgé de 78 ans, s'est éteint dimanche 3 octobre au matin dans un hôpital de Tokyo. Sa devise : « La recherche fait la différence ». Dernier hommage à un homme aux ambitions et à la créativité débordantes, et dont les créations restent encore au cœur de notre société moderne.

TITUS ET LA FOLIE DES RACHATS

SALUT MA POULE !

Dans la foulée de la prise de participation majoritaire dans le capital d'Interplay, Titus vient de prendre le contrôle de Virgin Interactive Entertainment. Bon alors, en clair, on se rend compte qu'avec une augmentation de 68 % de ses actifs, l'éditeur va pouvoir lancer une OPA visant à augmenter ses marges brutes grâce à un taux d'échange qui... ok, ok mais bon, je meuble comme je peux. Dans le fond, et pour faire simple, cela signifie que l'éditeur français va pouvoir étendre son réseau de distribution sur le marché européen et mettre la main sur la bibliothèque de titres de Virgin. Des jeux tels que Resident Evil ou Dino Crisis, généralement orientés vers un public plus âgé que les productions habituelles de Titus. Ainsi, à défaut de produire des titres de grande qualité, l'éditeur a au moins le mérite de savoir mener une politique de rachat ambitieuse et, finalement, plutôt efficace. On comprend déjà mieux pourquoi les frères Caen, fondateurs de Titus, ont pris un renard pour mascotte.



NetP@d

PAR CHRIS ET GOLLUM
(cdelpierre@hfp.fr,
jchieze@hfp.fr)

SOURCES (LISTE NON EXHAUSTIVE)
Gaming News, FGNonline, Next-Generation, Sega Holic, Madman's cafe, Gamespot, Game Online, Fastest Game News online, CEX, GodMars Sky...

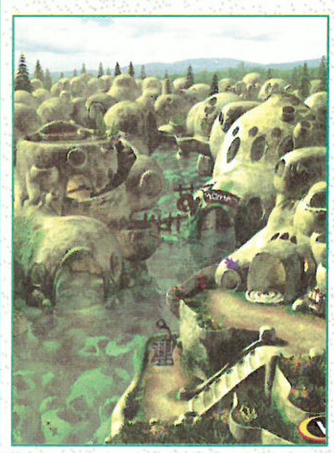
UN MOIS RICHE EN NOUVELLES AVEC, EN PARTICULIER, PAS MAL D'EFFETS D'ANNONCES CONCERNANT D'ÉVENTUELS PROJETS DE DÉVELOPPEMENT SUR PLAYSTATION 2. CAR, SI LA MACHINE SEMBLE DÉJÀ FAIRE RÊVER BIEN DES JOUEURS, IL EN EST DE MÊME DU CÔTÉ DES ÉDITEURS, TOUS PLUS OU MOINS DÉSIREUX DE S'APPROPRIER UNE PART DU GÂTEAU SONY. MAIS LE MONDE NE TOURNE PAS NON PLUS AUTOUR DE CELA – QUOI QU'EN PENSENT CERTAINS – ET LES NEWS SE RÉVÈLENT ÉGALEMENT INTÉRESSANTES CHEZ LES AUTRES CONSTRUCTEURS. UN AVANT-GOÛT DE CE QUE SERONT LES DEUX DERNIERS MOIS DE L'ANNÉE, TOUJOURS TUMULTUEUX...

Les infos chaudes du Net

PlayStation PlayStation 2

Après l'annonce de la sortie de la PlayStation 2, le 4 mars 2000 au Japon, des rumeurs se sont fait l'écho de l'impossibilité technique de réussir à sortir un million de consoles dans la semaine qui suit cette date. Phil Harrison, vice-président de SCEA, se veut rassurant. Commentaires : « L'investissement de 1,2 milliard de dollars que nous avons fait en partenariat avec Toshiba va nous permettre d'anticiper la demande des joueurs. (...) La production de masse des composants commence en octobre ». Après la déferlante japonaise en mars, la console est censée sortir en même temps aux Etats-Unis et en Europe, en septembre ou octobre 2000.

Todd McFarlane, créateur de Spawn, confirme que son personnage fétiche sera adapté sur PS2. Il verra néanmoins d'abord le jour sur carte d'arcade Naomi, puis sur Dreamcast. De son côté, John Carmack prévoit une version de Quake III.



Le très attendu Koudelka, RPG de Sacnoth, a été repoussé du 28 octobre au mois de décembre prochain. Rappelons que le jeu est ambitieux puisqu'il devrait tenir sur pas moins de 4 CD. A la même époque, le Legend of Dragoon de Sony (voir News Japon) devrait également sortir. Les éditeurs se livrent à une rude concurrence sur le territoire du RPG. Square va sans doute devoir batailler ferme à l'avenir, pour garder sa couronne...

Namco semble décidé à se spécialiser dans le RPG. Une branche dédiée vient d'être ouverte, à cet effet. La section dispose d'un capital de 170 millions de francs et c'est un ancien employé de Square qui se trouve à sa tête. La branche RPG de Namco sera formée de plus de 50 personnes et désire se focaliser sur le développement de jeux pour PS2.

Electronic Arts semble développer un nouveau Road Rash dans lequel les pilotes seraient constitués de 2 000 à 3 000 polygones. Lorsqu'on sait que, sur PlayStation, ce nombre est divisé à peu près par 10, on imagine que le jeu est prévu pour PS2...

Titus annonce qu'il sera le premier éditeur non japonais à éditer un jeu sur PS2, lors de la sortie de la machine au Japon. Le titre prévu ? Roadsters Trophy 2000. 200 000 exemplaires du jeu seront mis en vente.

Alors que la sortie d'Outcast sur Dreamcast a été annulée (trop de contraintes dues à la mémoire disponible sur la console), il semblerait qu'Outcast 2 soit tout de même prévu sur les nouvelles générations de consoles. En attendant d'éventuels « upgrades » de la machine de Sega, la PS2 semble donc la première sur la liste pour accueillir ce futur titre...

Alundra 2, dont la sortie est prévue en novembre au Japon, dispose d'un tout nouveau moteur 3D. Le jeu semble très différent du premier



épisode. Les fans apprécieront-ils le changement ? Espérons que oui. Alundra premier du nom restait, en effet, très classique dans sa conception.



Square a annoncé que Final Fantasy sur PS2 serait jouable en réseau. Sony ayant décidé de créer son propre réseau de distribution online en 2001 (pour les jeux, les films ou encore la musique), ce FF nouvelle génération pourra bénéficier de cette technologie. Le réseau Sony utilisera la technologie câble (utilisation de lignes déjà existantes pour la télévision). Pour le moment, environ 5 millions de foyers japonais sont raccordés au câble. Ken Kutaragi prévoit toutefois que, d'ici 2001, environ 10 % de la population (13 millions de foyers) le sera. De toute façon, tout le monde s'accorde à dire que c'est un marché en pleine expansion.

Après l'annulation de la sortie de « Star Wars : Episode I Racer » sur PlayStation, voilà que LucasArts fait de même avec « Indiana Jones et la Machine Infernale », qui ne sortira finalement que sur PC. LucasArts semble vouloir se concentrer sur d'autres projets, notamment avec les nouvelles générations de consoles. L'époque des 32 bits semble effectivement déjà révolue...

Durant le « Square Millenium Private Show », qui aura lieu le 23 novembre au Japon, Square prévoit de dévoiler son prochain Final Fantasy ainsi que certains titres PS2 en préparation. Une douzaine de démos jouables devraient être présentées ainsi que des vidéos sur les jeux en développement. Seuls 10 000 privilégiés auront le loisir d'assister à tout cela. Les places sont chères...



Une nouvelle qui n'intéressera que les mélomanes : une version orchestrale de Final Fantasy VIII est prévue pour le 21 novembre au Japon. Je sais que Gollum est intéressé et que je lui emprunterai son CD, une fois qu'il se le sera procuré.

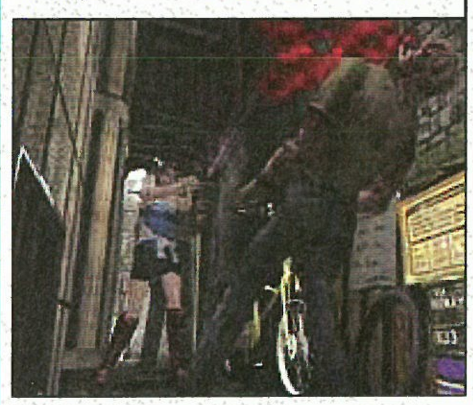
Dernières nouvelles du monde d'Oddworld. Lors d'une interview, Lorne Lanning précise que Munch's Oddysee est prévu sur PlayStation 2 et sur des PC « qui n'existent pas encore ». En ce qui concerne la PS2, la machine semble être un « minimum » question puissance, le projet étant tellement ambitieux (!). Quant à The Hand of Odd, le second titre annoncé d'Oddworld sur PS2, le jeu (axé stratégie et multijoueurs en réseau) inclura toutes les races visibles dans Munch's Oddysee, ainsi que quelques autres complètement nouvelles. Il sortira six à neuf mois après Munch, donc courant 2001.



Même si certains les trouvent très horripilants, les Chocobos restent des animaux fétiches pour Square. Un nouveau titre les concernant est prévu en décembre. Son nom : Dice de Chocobo. Ce sera, en fait, une espèce de jeu de plateau mettant en scène nos bestioles à plumes jaunes. Ce titre fera partie d'un pack spécial appelé « Chocobo Collection », dans lequel on retrouvera également Chocobo Racing et Chocobo Stallion.

Une étude, aux Etats-Unis, a démontré que l'apparition des jeux Dreamcast avait une influence sur le nombre de jeux N64 vendus. En revanche, l'impact est nul pour les jeux PlayStation, qui s'écoulent toujours dans les mêmes proportions.

Lors de sa première semaine d'exploitation, Bio Hazard 3 (Resident Evil 3, si vous préférez) s'est vendu à plus d'un million d'exemplaires au Japon. C'est ce qu'on appelle un « instant million seller » et ça fait très plaisir à M. Capcom ! Pour en rester dans les chiffres et les sorties, sachez que FFVIII a occupé la première place des ventes de jeux PS aux Etats-Unis. Lors de sa première semaine d'exploitation, il a même atteint 25 % du total des ventes sur la console de Sony.



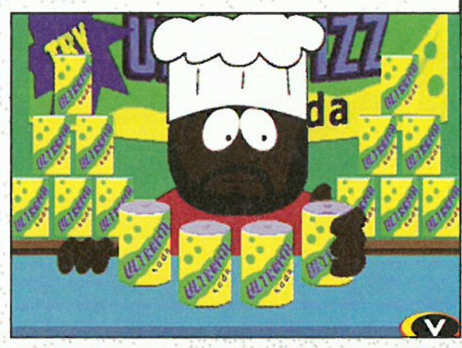
Une société japonaise du nom d'Ai Cube aurait développé un logiciel permettant de gagner jusqu'à six mois sur le développement d'un jeu PS2. Le logiciel permettrait, en fait, de convertir des programmes existants sur PC sans grande difficulté. Ce dernier est proposé aux développeurs à un prix de 3 millions de yens (170 000 F !).

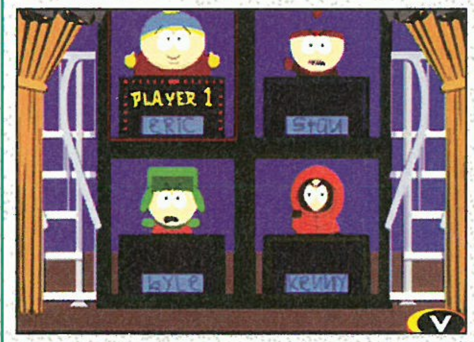


Dans une interview, M. Okamoto, de Capcom (lié à la série des Bio Hazard), a déclaré que, d'après lui, la PS2 possédait une puissance de calcul 15 fois supérieure à celle de la Dreamcast en ce qui concerne la 3D. La démo d'Onimusha présentée par Capcom, lors du dernier Tokyo Game Show, n'utilise en fait qu'1/15e de la puissance de la PS2. La marge de progression semble donc importante...

THQ semble décidé à sortir un jeu qui ne laissera pas certains cinéphiles indifférents sur PlayStation : Evil Dead – Ashes 2 Ashes. Evidemment, inspiré du film (culte) du même nom, le jeu s'annonce comme étant un parent proche de Resident Evil, aventure/horreur oblige... L'équipe de développement est constituée en partie de personnes ayant participé à Parasite Eve. On devrait donc retrouver le même esprit, avec décors en 2D et personnages en 3D. Le jeu est prévu pour fin 2000. On a ainsi le temps de se préparer à avoir peur...

La série est marrante, le film affligeant de nullité et les jeux sont bien partis pour faire aussi bien. Enfin, aussi mauvais. Le nouveau jeu « South Park : Chef's Luv Shack » met en vedette le cuisinier chanteur de la série. Le jeu inclura pas mal de mini-jeux débiles, dont une partie de matchs questions-réponses. Il est pour le moment prévu aux Etats-Unis à la fin de l'année et, évidemment, une grosse étiquette sur la boîte signalera aux parents que, dans le jeu, ils disent plein de grossièretés. Mais bon, c'est aussi pour ça que c'est marrant...





DREAMCAST

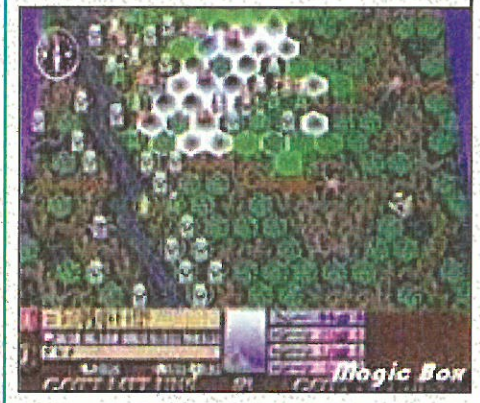
Commençons d'entrée de jeu par la news la plus désolante sur Dreamcast. Shenmue, qui devait sortir le 28 octobre au Japon, est reporté pour la énième fois ! La sortie du jeu est désormais prévue pour le printemps 2000. Ben, voyons. Histoire d'adoucir le désarroi de mil-

NetP@d

LES INFOS CHAUDES DU NET

lions de fans, Sega a annoncé que les 4 chapitres suivants pourraient finalement être compilés dans un seul coffret disponible en fin d'année prochaine. Bon, c'est bien gentil tout ça, mais qu'ils commencent déjà par finir le premier volet avant la saint Glinglin et, après, on pourra parler.

Pour les fanatiques de simulations guerrières, Sega a décidé de sortir Advanced War Strategy DC dont le cadre n'est autre que la Seconde Guerre mondiale. Complet, le titre vous permettra entre autres de prendre le commandement de toutes les forces engagées dans le conflit à l'époque. Si l'envie vous en prend, les plus basses fourberies vous permettront peut-être de changer le cours de l'histoire, virtuellement, bien évidemment.







Les développeurs AKI, Media Factor et Sega se sont réunis pour donner naissance à Anima Star, un simulateur d'élevage d'animaux ! En effet, au cours de l'aventure, il s'agira de capturer différents spécimens plus ou moins imaginaires, puis de les élever dans le but de remporter des courses !

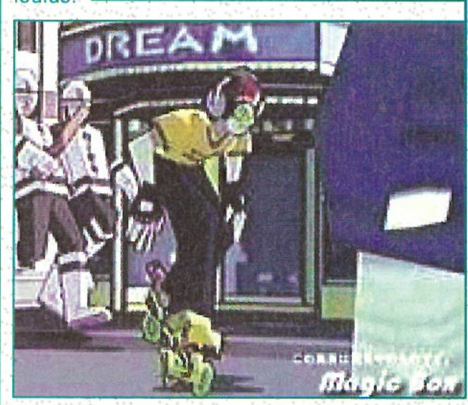
Nous nous souvenons encore, avec une certaine émotion, du premier Godzilla sur Dreamcast. Un chef-d'oeu... euh, une véritable catastrophe ambulante ! Pourtant, le jeu ne s'est pas trop mal vendu au Japon et aura ainsi droit à une suite baptisée avec emphase Godzilla Generations Maximum Impact. Cette fois, il ne s'agira plus uniquement de détruire des villes qui n'ont rien demandé, mais aussi d'affronter de redoutables boss, voire d'accomplir certains objectifs bien précis. Avec une réalisation technique bien améliorée et un intérêt plus prononcé, le titre prévu pour Noël pourrait bien nous surprendre.





Mélange de Parappa the Rapper et de Bust a Move, Sega vient d'annoncer le développement d'un énième jeu de musique nommé Jet Set Audio. Vous incarnerez ici un ado se dandinant sur un rock endiablé, le tout dans un univers 2D avec intégration d'éléments 3D plutôt bien foutus.

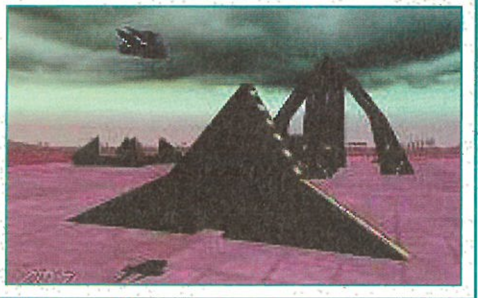




Les dirigeants de Sega Amérique sont décidément trop puissants. Dans un premier temps, ils organisent une sortie bien médiatique pour House of the Dead 2 et, hop, tout de suite après, ils déclarent ne pas vouloir distribuer le Dreamcast Lightgun (quasiment indispensable pour y jouer) ! Les gars, on vous rappelle juste que ce n'est qu'un flingue en plastoc qui ne tire que des faisceaux lumineux pas même capables de blesser un têtard. En attendant, les « vraies » armes continuent de se vendre comme des petits pains. Mais bon, c'est aussi ça, les Etats-Unis...

Interplay et Runecraft ont annoncé le développement de Star Trek : New Worlds, un jeu de stratégie en 3D temps réel z-bufferisé et anti-aliasé tout comme il faut. Prévu pour l'été prochain en Europe, le titre regorgera de missions aussi bien dans l'espace, que sur des planètes inhospitalières et devrait intégrer de nombreux modes de jeu en réseau. L'un des premiers tests grandeur nature pour le modem de la Dreamcast.





NetP@d

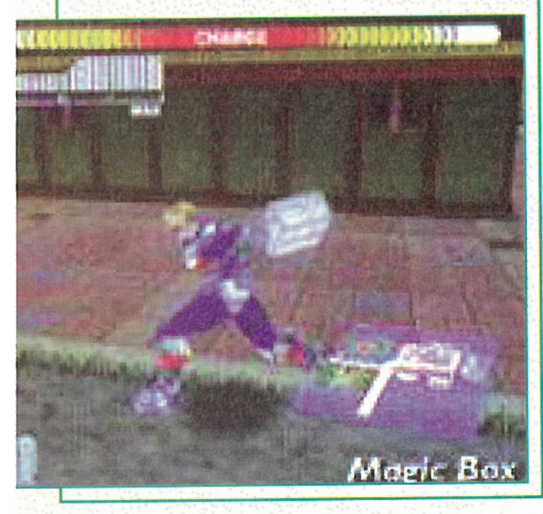
LES INFOS CHAUDES DU NET

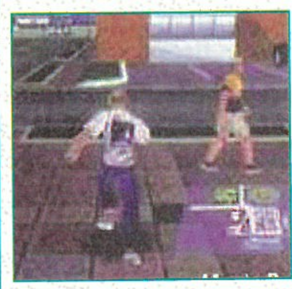
La sortie de F1 World Grand Prix développé par Video System est désormais imminente au Japon. Cette simulation techniquement époustouflante est calquée sur le championnat 98 et s'annonce aussi riche en modes de jeu, que réaliste en ce qui concerne ses modèles de conduite. Un titre vraiment prometteur dont nous vous parlerons sûrement plus en détails le mois prochain.





Le prochain action/RPG de Sega porte un nom bien étrange : Rent a Hero N° 1 ! Littéralement, en français, cela nous donne : Loue un Héros N°1... limite au secours comme titre pour un jeu, vous ne trouvez pas ? Explications. Vous incarnez ici un jeune étudiant de 16 ans qui vient d'emprunter un habit de super héros à un professeur fou. Ensuite, l'aventure se déroule



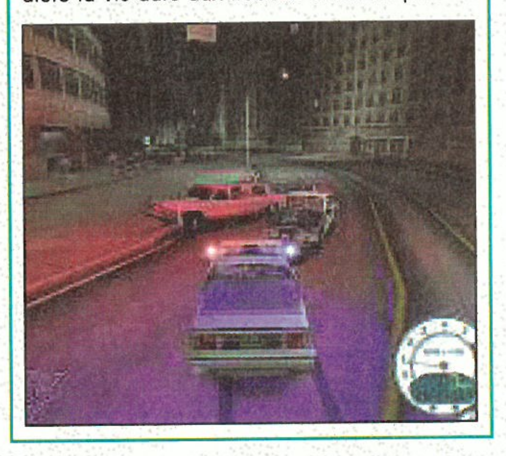


comme un RPG traditionnel, à la seule différence près que les combats sont gérés comme un jeu de baston à la Street Fighter. Au fil des rencontres, vous pourrez améliorer votre équipement, trouver des batteries plus puissantes et, surtout, apprendre de nouvelles combos dévastatrices. Un titre assez décalé qui pourrait s'avérer plus intéressant qu'il n'y paraît. A voir.

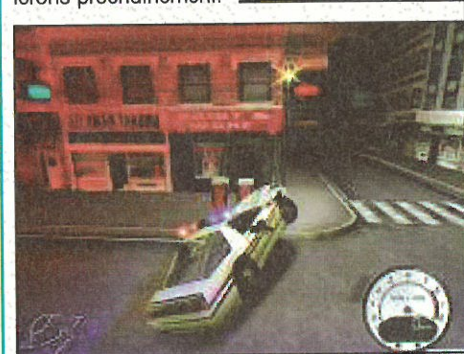
Une moyenne (vous comprendrez vite pourquoi je ne dis pas bonne) et mauvaise nouvelle de la part de Capcom. Commençons par la déception qui concerne le report de Bio Hazard Code Veronica à une date non définie au cours de l'année 2000 ! Néanmoins, pour mieux faire passer la pilule, pour Noël, l'éditeur a décidé de ressortir de ses cartons une version de Bio Hazard 2 sur Dreamcast. Outre quelques améliorations graphiques assez minimes et un nouveau mode Extreme Battle, l'intérêt de cette réédition résidera dans l'ajout d'une démo jouable de Code Veronica. Une nouvelle leçon d'argent facile présentée par Capcom !

A la suite du succès remporté par le lancement de la Dreamcast aux Etats-Unis (voir Business Pad), Sega of America a annoncé que la société se séparait en deux entités. La première, Sega of America Dreamcast, s'occupera exclusivement de la nouvelle machine, tandis que Sega of America tout court sera en charge des jeux arcade. SOAD débutera avec un capital de près de 42 millions de dollars. Maintenant que vous savez tout, la vie est plus belle, non ?

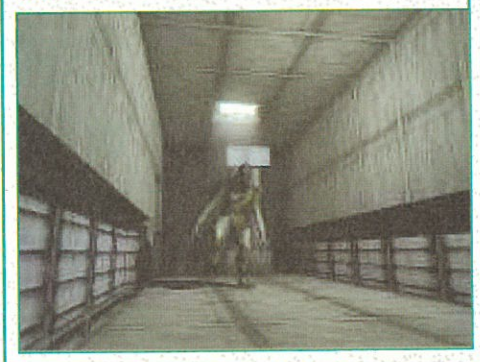
Pour l'été 2000, Fox Interactive nous prépare Deadly Pursuit, un jeu de courses-poursuites très proche de Driver sur PlayStation. Au volant d'une voiture de police, vous mènerez alors la vie dure aux truands à travers plus de

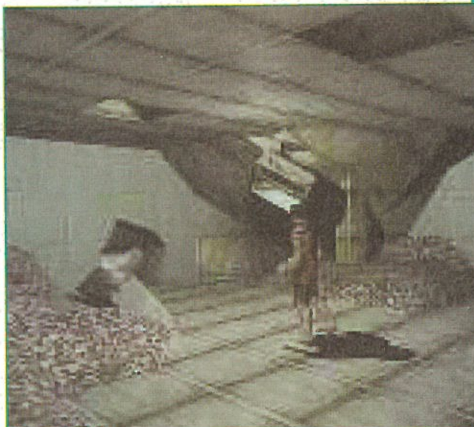


75 missions et même un mode de jeu en réseau. Un titre prometteur dont nous vous reparlerons prochainement.



Voici des précisions sur le titre d'action/aventure La Planète des Singes, qui verra le jour sur Dreamcast en fin d'année 2000. Alors que les hommes ont été réduits en esclavage par des tribus de primates intelligents (on verra de tout, dans le futur), vous vous glisserez dans la peau d'un Homo Sapiens Sapiens prénommé Ulysse qui souhaite échapper définitivement au joug des redoutables singes. Il vous faudra alors fuir d'un univers futuriste tout en combattant et résolvant de nombreuses énigmes.





Vous connaissiez les simulateurs de train et de tiercé, eh bien voici désormais un jeu de conduite de bus ! Deux modes sont au programme. L'un vous laissant libre de visiter différentes villes japonaises selon votre bon vouloir, tandis que le second vous imposera plusieurs épreuves. Bien évidemment, vous devrez perpétuellement respecter les signalisations routières et ne manquer aucun arrêt de bus sous peine d'être



Devant toi les années lumière



16 bits
Ecran super-large LCD
4096 couleurs
146 couleurs simultanées
Joystick intégré
40 heures de jeux en continu
En série (horloge, calendrier, alarme, horoscope,...)

NEOGEO POCKET COLOR™

The Future Is Now*

SNK

immédiatement renvoyé par votre compagnie. Décidément, l'imagination des développeurs nippons semble sans limite lorsqu'il s'agit d'inventer des concepts de jeu bien débiles.





Sega et Iomega viennent de dévoiler le futur lecteur Zip qui pourra bientôt équiper votre Dreamcast adorée. Dans la pratique, cet accessoire, à l'esthétique discutable, viendra s'insérer sous la console et vous permettra de stocker pas mal de données sur des disquettes d'une capacité de 100 MB. Télécharger divers fichiers en provenance du Net, sauvegarder encore plus de parties, voire intégrer des nouvelles missions aux jeux sous forme d'add-on constituent les premières applications rendues possibles. Et puis, allez hop, histoire de relayer une rumeur insistante : Resident Evil Code Veronica utilisera probablement le lecteur zip dans un but encore secret. Voilà, à la sortie de l'accessoire, prévu pour le début de l'année prochaine, vous pourrez officiellement déclarer : ma Dreamcast est devenu un PC. Alors, heureux ?



NINTENDO 64

Nintendo a choisi le mois d'août 2000 pour dévoiler le prototype de la Dolphin, sa nouvelle console 128 bits. Aucune annonce ne sera donc faite avant la sortie de la PlayStation 2 et Sony s'en frotte déjà les mains.



A l'image de Shenmue, Donkey Kong 64 contiendra de nombreux anciens jeux qui avaient fait la gloire de Nintendo dans les années 80. Pour les découvrir, il vous faudra arpenter minutieusement les méandres de la jungle.

Rumeur : la société américaine Factor 5 aurait débuté le développement d'un nouveau Turrican sur la future console 128 bits de Nintendo, la Dolphin. Espérons que le projet se confirme.

Pour la première fois depuis de nombreuses années, Nintendo prévoit d'enregistrer une baisse de ses revenus de 33 % par rapport à l'exercice fiscal 97/98. Le taux de change très défavorable entre le yen et le dollar constitue l'une des principales raisons mises en avant par Nintendo, mais le manque de titres forts ne doit probablement pas être étranger à cette situation.

Dans une interview de Miyamoto accordée au magazine Dengeki N64, le créateur de Mario et Zelda aurait annoncé que les premiers titres Dolphin ne seraient qu'au tout début de leur développement. Une sortie de la console à la fin 2000 semble donc de plus en plus improbable.



PORTABLES



Annoncée officiellement le mois dernier, la Game Boy Advance de Nintendo semble déjà très attendue. Ainsi, en regroupant les spécificités alléchantes de cette portable 32 bits, un magazine nippon a créé la première ébauche de ce à quoi pourrait ressembler la machine. Une forme générale qui n'est pas sans rappeler la Neo Geo Pocket, avec un écran 16/9e, une disposition des boutons inspirée de la Super Nintendo, avec, en prime, en incrustation, le visage du joueur adverse enregistré par la caméra miniature de la console et transféré via le modem d'un téléphone cellulaire. Intéressant. N'oubliez pas toutefois qu'il ne s'agit là que d'une simple « vision d'artiste ».



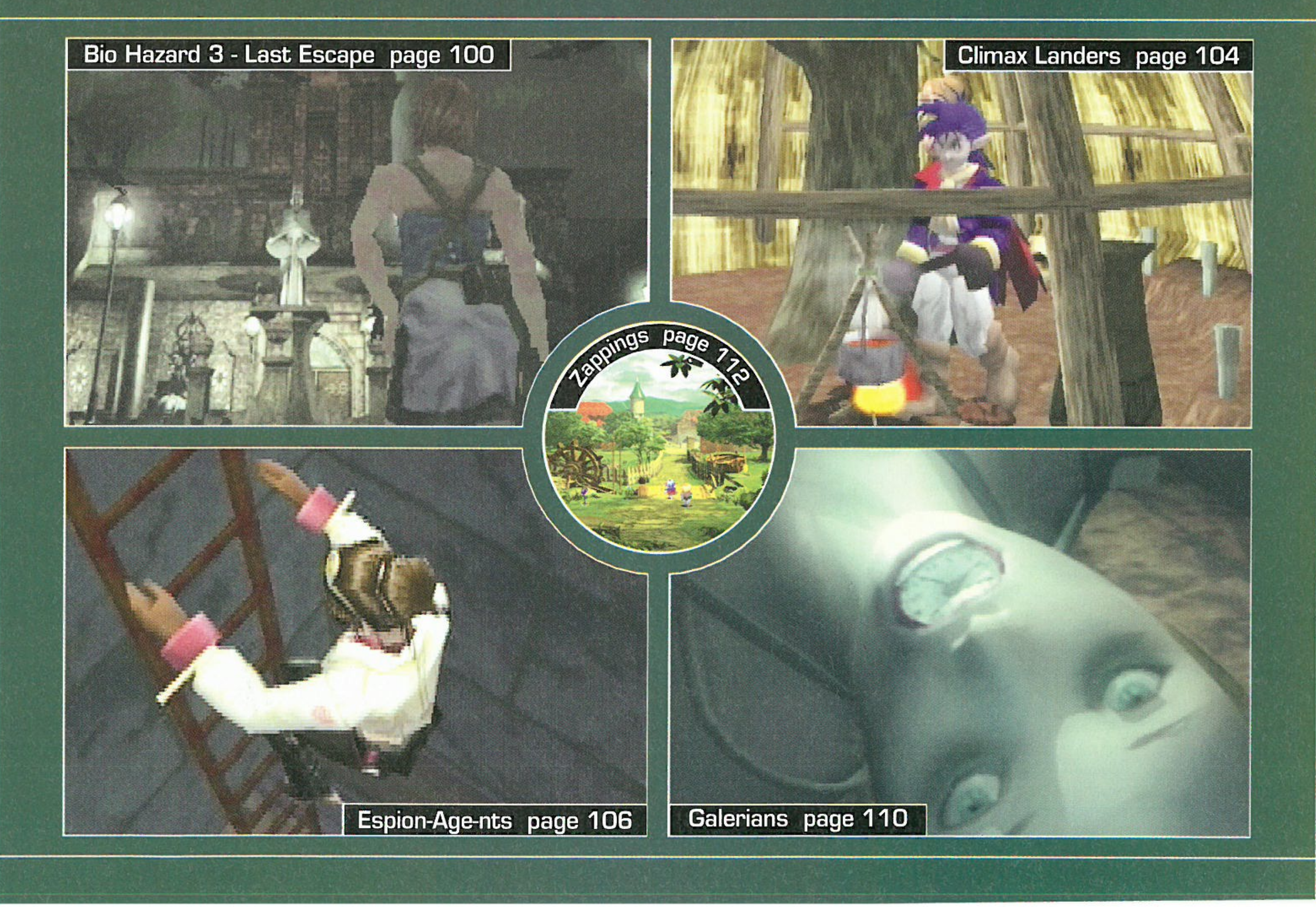
Chez Nintendo, les Pocket Monsters font toujours recette. Ainsi, très sûrs d'eux, les dirigeants de la société comptent commercialiser près de 3 millions de Pokémon Gold & Silver, leur nouveau titre du genre. L'objectif final étant d'atteindre les 8 millions de jeux écoulés au Japon et ainsi de pulvériser le précédent record établi par Super Mario Bros sur NES, avec 6,18 millions de cartouches vendues. Le pire, dans l'histoire, reste que le pari paraît tout à fait réalisable. Ne cherchez même pas à comprendre.

D'après la revue CTW, afin de concurrencer directement la Game Boy Advance, SNK songerait à développer une Neo Geo Pocket équipée d'un microprocesseur 32 bits. Les dates de sortie des deux portables sont prévues pour le milieu de l'année prochaine.

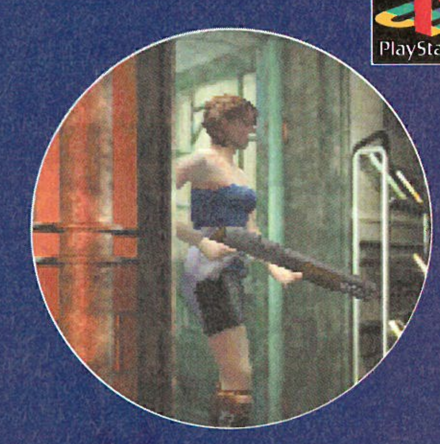
Ready 2 Rumble, vous connaissez et appréciez sur Dreamcast. Disons que, sur PlayStation, la tension est déjà retombée de plusieurs crans. Malgré cela, Midway s'apprête à remettre une couche sur Game Boy Color ! Une adaptation qui s'annonce excellente, bien qu'elle devrait perdre son réalisme, son ambiance, sa réalisation fabuleuse... Je continue ou je m'arrête là ? Bon, ok, sachez tout de même que, sur cette lancée, les développeurs envisagent de produire le titre sur Game Boy Advance. Puis ensuite sur Jaguar, 3DO et peut-être même Apple II, si, si...

Toutes les sorties japonaises et américaines

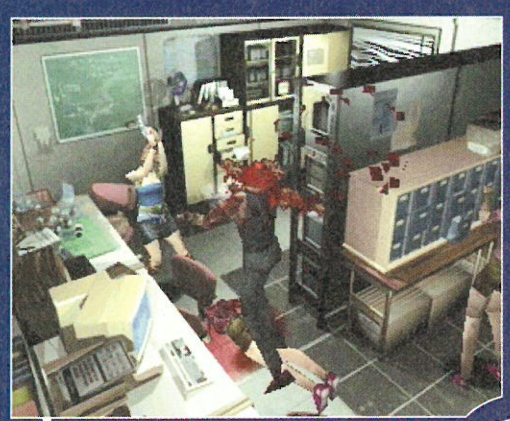
Snirf, theu-theu (toux grasse)... Scroummmpff... Ouais, boa aussi, je suis comme le père Elwood, je suis enrhubé jusqu'à l'os, j'ai le nez qui coule, j'en fous plein mon clavier à chaque éternuement, mes mouchoirs ressemblent à des serpillières : une véritable horreur. A part ça, tout va bien... Enfin, faut avouer que s'il n'y avait pas Squaresoft et Capcom, ça serait carrément la misère. Prise en sandwich entre les zombis de Bio Hazard 3 et les mechas de Front Mission 3, la machine de Sega éprouve quelques difficultés à s'imposer et ce malgré l'originalité de Espion-Age-nts. Aïe ! On a franchement la sale impression que les éditeurs japonais se désintéressent de la Dreamcast. Remuez-vous les gars, on a besoin de jeux, nous !


Bio Hazard 3 - Last Escape page 100
Climax Landers page 104
Zappings page 112
Espion-Age-nts page 106
Galerians page 110

Bio Hazard 3
Last Escape



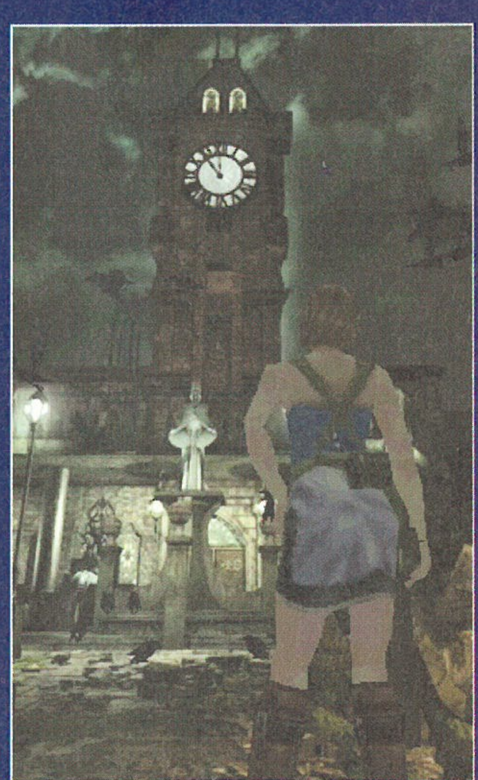
La recette est simple. Vous prenez pour cadre une paisible bourgade nommée Raccoon City, vous y placez des touristes d'un genre supra décharné, vous les énervez un chouia et vous éteignez la lumière. Voilà, Bio Hazard 3 peut débuter... votre cauchemar aussi.



A bout portant, la puissance de certaines armes éclate au grand jour. Les têtes des zombis aussi.



C'est à la suite de cette confrontation que Jill sera infectée par le redoutable virus G.



Cette imposante bâtisse ne servira que d'abri temporaire à Jill. L'un des passages les plus lugubres du jeu.

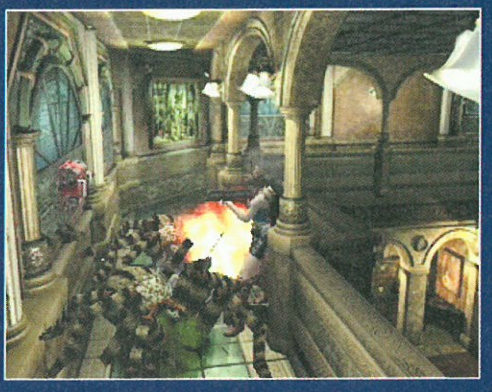
Bio Hazard 3 **Last Escape**	
Editeur	Capcom
Dispo. Europe	Début 2000
Genre	Survival/horror
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui (1 bloc)
Niveaux de difficulté	2
Difficulté	Facile
Continue	Illimités
Spécial	Compatible Dual Shock
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Recommandée

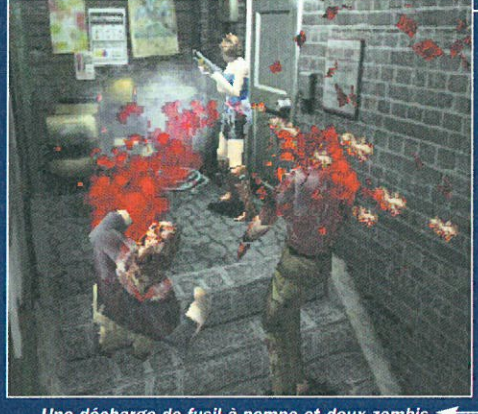
Bio Hazard 3 Last Escape, un titre dont la simple évocation suffit à faire frissonner de plaisir des millions de joueurs. Pourtant, même si les images qui agrémentent ces quatre pages devraient vous avoir mis sur la voie, autant mettre les choses au point d'entrée de jeu. Fini les secrets, derrière ce mystérieux titre se dissimule bel et bien le tant attendu Resident Evil 3 Nemesis ! Trop attendu ? Voilà effectivement le problème de ce genre de super productions, car les exemples de titres prometteurs et finalement décevants semblent tristement de plus en plus fréquents. Mais que n'ai-je pas dit ! Après deux, trois lignes, j'entends déjà le grondement caractéristique des interrogations de certains, tandis que les craintes d'autres se bousculent. La série s'essouffle-t-elle ? Capcom nous a-t-il fait le coup de la suite bâclée ? Bon, ne jouons pas trop les sadiques et cessons de vous paniquer inutilement car le jeu s'en chargera bien assez comme ça. Non, soyons francs, des premières minutes jusqu'aux derniers instants de l'aventure, Bio Hazard 3 s'affiche comme une réussite absolue ! Un condensé d'action haletante, mêlé d'émotions, d'effroi et surtout de beaucoup de stress, voilà en quelques mots ce que vous réserve ce dernier séjour dans la ville maudite de Raccoon City. Ouf, vous voilà rassuré.

L'EXPÉRIENCE FAIT LA DIFFÉRENCE

Avec l'expérience accumulée dans les précédents volets de la série, l'équipe dirigée par Shinji Mikami et Okamoto San a regroupé toutes ses forces pour vous concocter le jeu le plus angoissant que vous ayez jamais vu. Un sentiment d'oppression ressenti dès la scène d'ouverture, qui restera certainement longtemps ancrée dans vos mémoires. Dans cette séquence cinématique d'une complexité et d'un réalisme rare, des hordes de zombis infestent les moindres ruelles de Raccoon City, avant de s'abattre avec violence sur les escouades d'interventions spéciales dépêchées en urgence sur les lieux. Dans un déluge de feu et la cacophonie des cris des malheureux, la caméra virevolte avec maestria, alternant plans serrés et longs travellings panoramiques

e spectacle aussi saisissant que choquant 'a qu'un but : vous glisser immédiatement ans l'ambiance d'un jeu sans concession, 'une aventure où chacun de vos pas vous fera rter avec la mort. Ainsi lorsque, près de 3 ans près le Resident Evil original, vous reprendrez contrôle de la fragile mais déterminée Jill alentine, vous comprendrez que, si les années e sont écoulées, la férocité des êtres cau-hemardesques contaminés par Umbrella n'a it qu'augmenter. Assaillie de toutes parts par es meutes de zombis à la corpulence et aux ttitudes différentes, Jill devra alors instincti-ement et à maintes reprises faire parler la oudre. Pourtant, malgré l'abondance sans récédent d'ennemis (parfois près d'une dizai-e à l'écran en simultané !), cet épisode parvient éviter le piège de la galerie de tir digne d'une te foraine. Pour une raison bien simple : ous n'aurez jamais la possibilité de vous arrê-r tranquillement, même en tirant, car le dan-er peut surgir n'importe où et n'importe uand. En effet, les zombis savent désormais xécuter de nombreuses actions inédites omme descendre ou monter les escaliers, oire courir subitement et agripper d'un bond otre pauvre petit corps. Apprenez encore qu'à e nombreuses reprises, leur apparition se fera e manière originale et particulièrement sur-renante. En un mot, apprêtez-vous à stresser omme jamais. Sans parler du bestiaire revi-alisé par l'arrivée de nouvelles races démo-aques, comme les sangsues géantes, des ortes d'araignées se délectant de cerveaux, ais surtout le grand retour des Hunters, ces res véloces et sans pitié qui avaient trau-atisé les joueurs du premier épisode. ourtant, l'horreur n'atteindra pas son aroxysme, tant que vous n'aurez pas croisé redoutable Nemesis ! Colosse implacable réé dans l'unique but d'exterminer chaque embre des S.T.A.R.S., le Nemesis engendre peur ne serait-ce que par sa terrifiante car-ure... et son lance-roquettes aussi, ok, avoue. Pour maintenir un certain mystère utour de sa personne, sachez juste qu'il agit de l'ennemi le plus classe mais aussi plus effrayant qu'ait connu la série, et qu'il audra mieux avoir le cœur bien accroché rsqu'il se jettera sur vous avec ses yeux candescents et haineux.



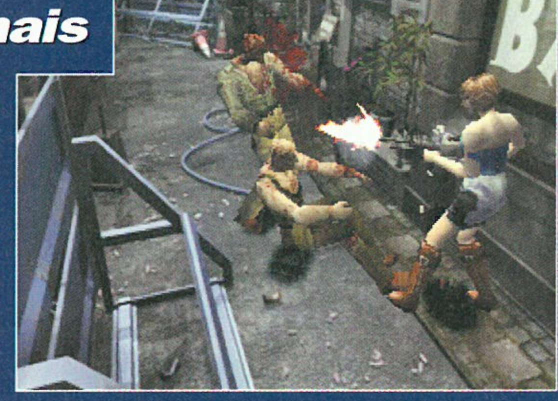


Une décharge de fusil à pompe et deux zombis s'écroulent. Pffuil, vraiment trop faibles, ces mecs !

Un titre bourré d'innovation plus flippant que jamais



Soulevée tel un vulgaire fétu de paille, Jill s'apprête à se prendre une baffe magistrale.

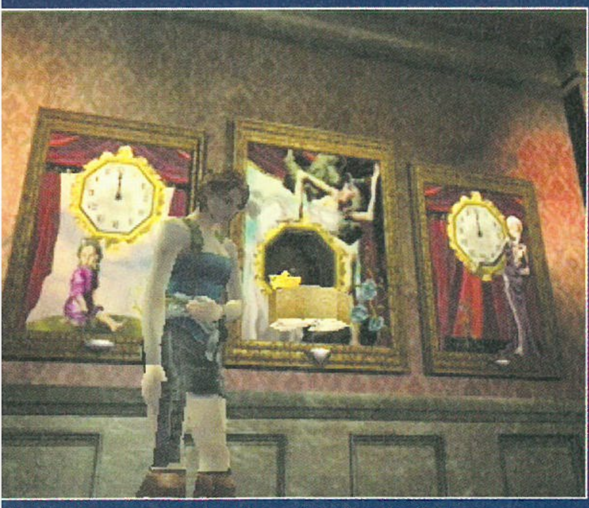


Le Live Action Selection

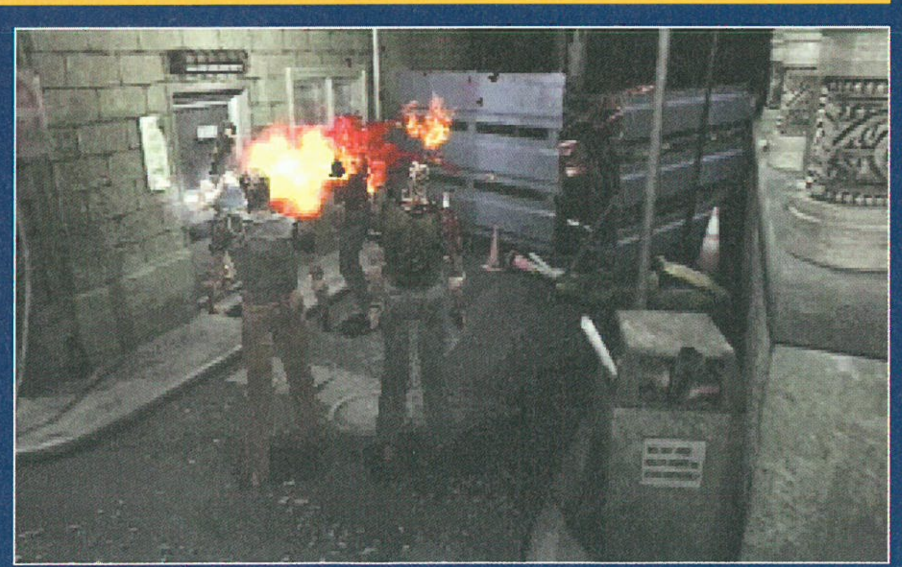
L'une des principales innovations de Bio Hazard 3 réside dans le système baptisé « Live Action Selection ». Son principe n'a rien de bien complexe, mais apporte à l'aventure une flexibilité et une profondeur plus importantes. En effet, lors de certaines actions, principalement à l'apparition du Nemesis, tandis que l'écran se fige par intermittence et que les battements sourds du cœur de Jill raisonnent, deux inscriptions s'affichent. Ces dernières vous offrent toujours deux moyens d'éviter le danger et ne relèvent pas du tout du gadget car, selon vos choix, la réaction de Jill pourra énormément varier. Se laisser glisser dans les égouts, alors que vous auriez pu simplement esquiver un baril, ou électrocuter le Nemesis alors que vous auriez pu l'éblouir afin de le faire tomber du balcon, voici deux brefs exemples de ce qui vous attend. Bien évidemment, et c'est là que vous comprendrez tout l'intérêt de cette nouveauté, vos actions conditionneront la suite des événements.







Nombreuses et particulièrement variées, les énigmes oposées dans ce troisième volet sont généralement bien pensées.



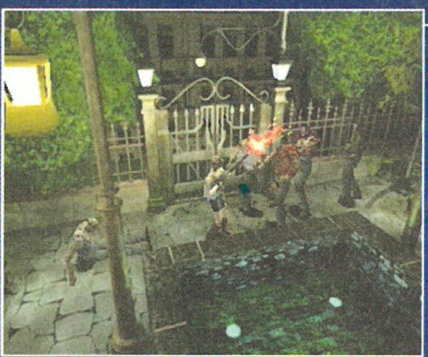
UNE AVENTURE PROCHE DE LA PERFECTION

Cependant, c'est le fait d'être parvenu à réaliser une parfaite synthèse entre les deux premiers épisodes de la saga qui constitue, sans conteste, la véritable force de Bio Hazard 3. Ainsi, vous retrouverez avec joie l'angoisse axée autour du stress ressenti dans Resident 1, mais aussi une alternance entre thèmes graphiques « chauds » typiques du 1 (boiseries, jardins, etc.) et thèmes plus « froids » (les environnements bétonnés mis en valeur dans RE2), le tout appuyé par l'orientation action propre à RE2 et le retour d'énigmes plus nombreuses et mieux conçues comme dans RE1. Les connaisseurs apprécieront aussi la variété des lieux qui ne se cantonnent pas à un ou deux types d'environnements comme cela avait malheureusement été le cas dans Resident Evil 2. Ainsi, après vous être frayé un chemin dans les rues de Raccoon City, vous devrez aussi fouiller certains immeubles en particulier, comme une vieille tour gothique (dont l'intérieur, très proche du manoir de RE1, est un véritable petit bijou d'ambiance



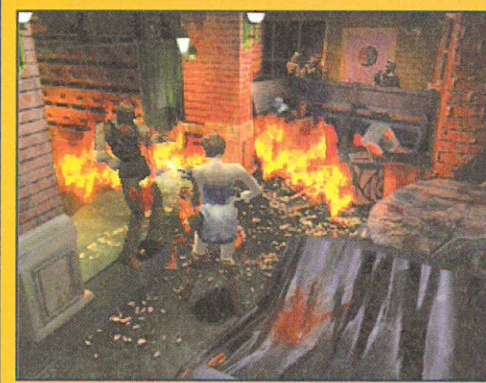
Bien qu'idéologiquement opposés, Carlos et Jill seront bien forcés de travailler main dans la main.



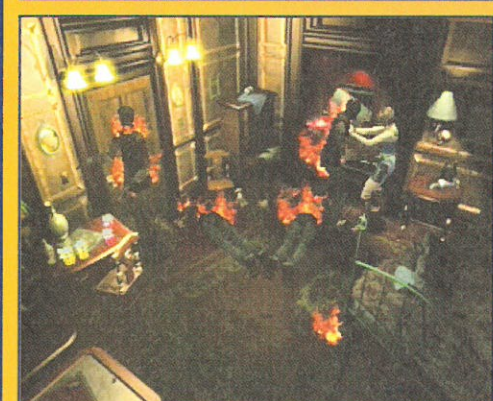


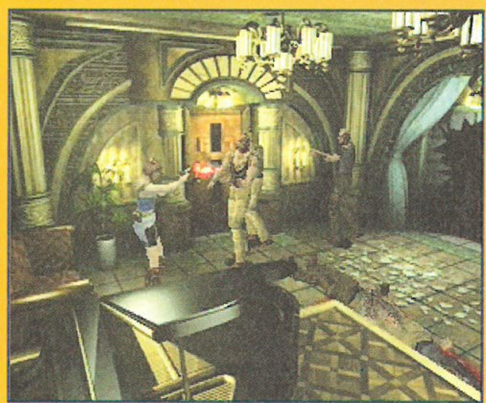
Alors que l'orage gronde, la visite du jardin public s'annonce inoubliable. Ambiance, ambiance...

Des zombis intelligents

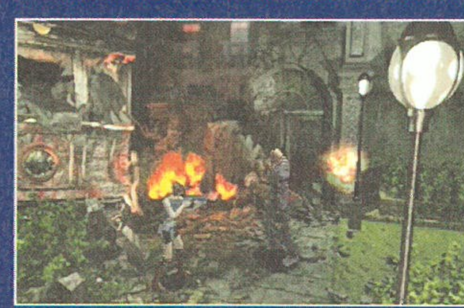


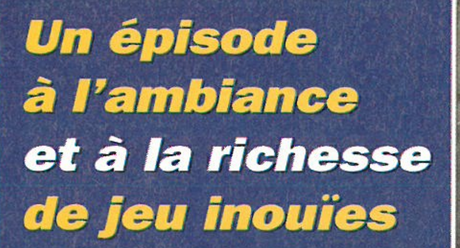
Si les zombis des précédents épisodes se révélaient être, le plus clair du temps, de la bête chair à canon, cela n'est absolument plus le cas dans ce troisième opus. En effet, ces êtres décharnés se comportent désormais de manière complètement imprévisible. Comprenez par là que, même lorsqu'ils sont plusieurs, il n'est pas rare qu'ils effectuent chacun des choix d'attaque différents, ce qui compliquera fortement votre tâche. En outre, ils disposent chacun d'aptitudes physiques propres et les critères de corpulence, vitesse et endurance varieront d'un individu à l'autre. Vous rencontrerez ainsi des zombis véritablement puissants et intelligents, tandis que certains, trop amorphes, ne vous poseront aucun problème. Autre innovation, leur apparition intervient parfois de manière aléatoire ! Tant mieux pour l'intérêt du jeu, au secours question stress !



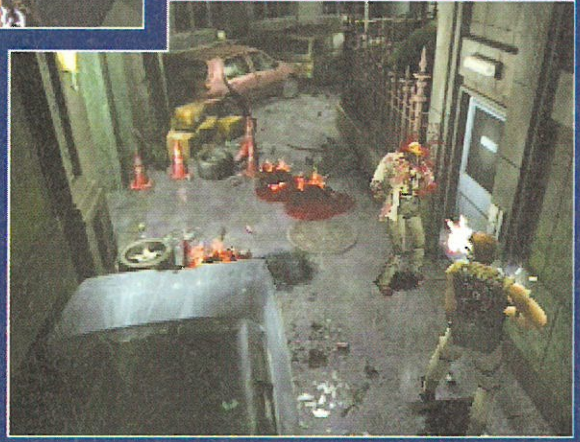


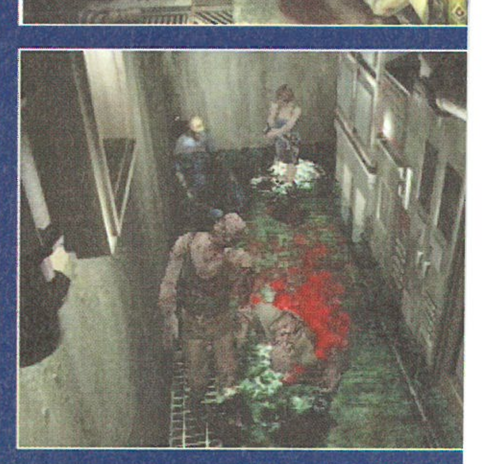
Même face aux plus redoutables mutants, Carlos n se démonte pas. Bon, avouons qu'il n'a pas trop le choix.





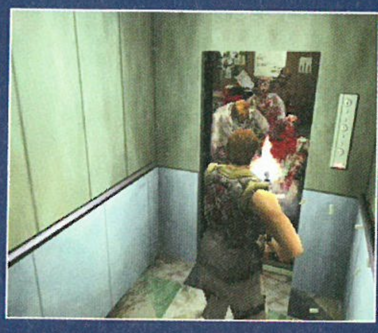
Un épisode à l'ambiance et à la richesse de jeu inouïes



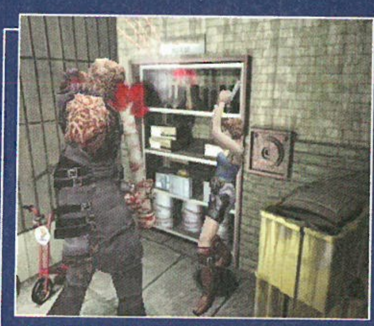


glauque), un hôpital, le réseau d'égouts, pour finir de manière magistrale dans un jardin public et les éternels laboratoires de la société Umbrella. Elément notable, au cours de ce périple truffé d'embûches, des variations climatiques pourront intervenir. De ce fait, jamais l'atmosphère du jeu n'avait été aussi soignée, atteignant un niveau de détail graphique incroyable avec de nombreuses animations diverses comme des flammes ou de la pluie, qui donnent vie aux décors en 2D pré-calculée. Le tout mis en valeur par une fantastique bande son sachant se faire à la fois mélancolique et stressante. Oui, mais bon, bien évidemment, après ce concert de louanges, il ne faudrait pas oublier que Bio Hazard 3 n'est pas non plus exempt de quelques défauts. Le principal d'entre eux est malheureusement inhérent à la série et concerne la durée de vie du titre. Se situant bien en dessous des dix heures de jeu (et proche des deux heures, une fois que vous le connaissez bien), l'aventure, bien qu'intense et excellente, reste tout de même courte. Dommage. Le second reproche est adressé au manque de liens scénaristiques avec les deux premiers volets. Alors qu'ils avaient été promis par Capcom, on ne les retrouve véritablement que dans les épilogues. Décevant pour les fans. A ce sujet, même si on s'y attendait, le scénario contient toujours autant de petites incohérences qui deviennent, à force, un peu regrettables. Mais bon, les éléments principaux, à savoir l'ambiance unique et l'intérêt de l'aventure, ont été conservés et les amoureux de la série n'éprouveront aucune difficulté à hisser ce Bio Hazard 3 au rang de chef-d'œuvre du genre, bien supérieur à Resident Evil 2 en tout cas. Un chiffre pour conclure : au Japon, en moins d'une semaine, le titre s'est écoulé à plus d'un million d'exemplaires ! A méditer…

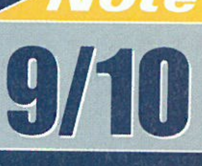
Gollum



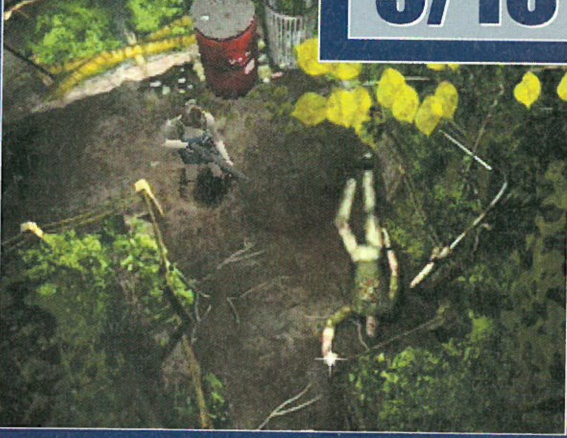


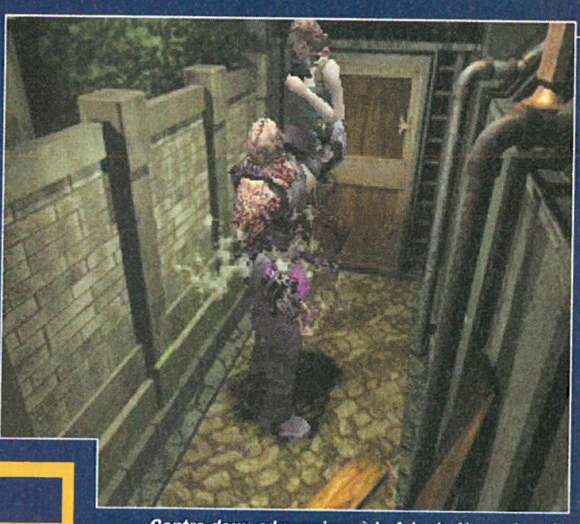


Malgré les tirs, le Nemesis s'approche implacablement de Jill.

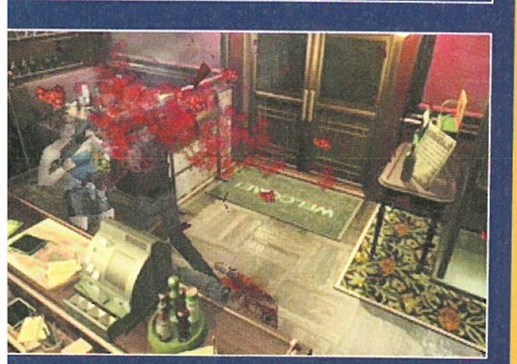


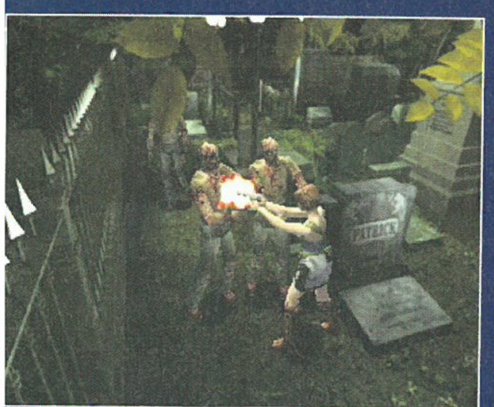
Les développeurs se sont littéralement lâchés pour l'élaboration des angles de caméra. Flippant à souhait.





Contre deux adversaires à la fois, le Nemesis représente une menace toujours mortelle.

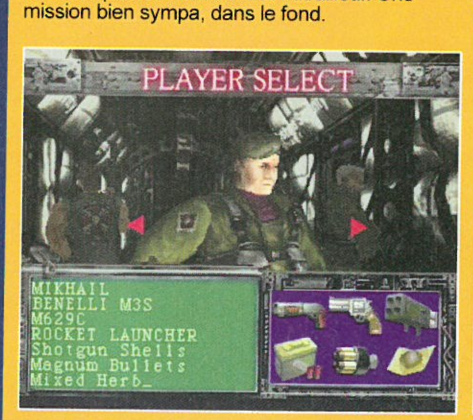


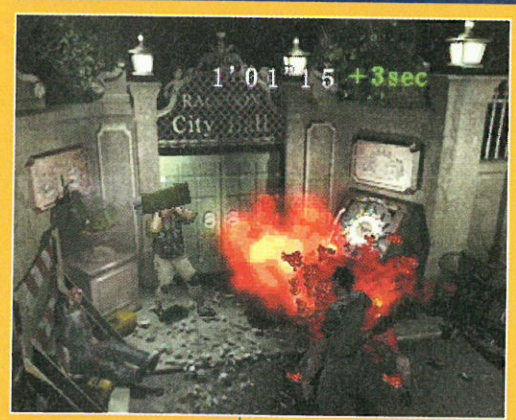


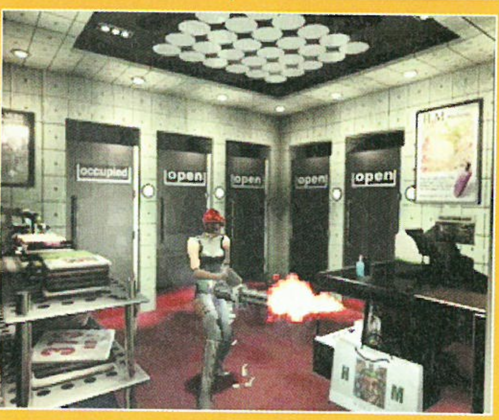
Le passage dans le cimetière sera bref mais intense. Et puis, pendant que nous y sommes : une pensée pour Patrick.

Les Secrets

Fidèle à la tradition, Capcom ne s'est pas gêné pour introduire de nombreux bonus, une fois le jeu fini. Ainsi, outre les nombreuses nouvelles tenues mises à votre disposition (mention spéciale pour le « déguisement » de Regina, l'héroïne de Dino Crisis), vous trouverez aussi de puissantes armes spéciales. Attention toutefois car, contrairement aux volets précédents, leur obtention n'est pas conditionnée par vos résultats au cours de l'aventure, mais plutôt par ceux enregistrés lors de la mission secrète Mad Jackal ! Accessible après le générique de fin, cette opération vous glissera, au choix, dans la peau de Carlos, Mikaiel ou Nicolai, les trois mercenaires à la solde d'Umbrella. Il faudra alors franchir à nouveau la ville en un temps record, ce qui nécessitera ruse et fine stratégie. Une fois l'objectif rempli, vous gagnerez de l'argent, ce qui vous permettra de faire vos courses et de mettre la main sur des armes telles que la gatling, le lance-roquettes et autre fusil mitrailleur. Une mission bien sympa, dans le fond.







Dreamcast

Climax Landers



Retardé de 9 longs mois depuis l'annonce de sa sortie, Climax Landers est enfin disponible. Enfin ? Pas vraiment, vu les déceptions qui accompagnent ce titre tant attendu des joueurs.





Les batailles peuvent se dérouler contre un grand nombre d'ennemis.

Regarder les petites icônes au-dessus des monstres permettra de savoir s'ils seront enclins à être capturés ou non.

Climax **Landers**

Editeur	Sega-Climax
Dispo. Europe	Aucune date annoncée
Genre	Dungeon-RPG
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui (16 blocs)
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Facile
Continues	Illimités
Spécial	Puru Puru Pack
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Recommandée

Pour tous les fans de RPG qui se respectent et qui ont pris les jeux vidéo à l'ère de la Megadrive, Climax est synonyme de qualité. Studio de développement dévoué à Sega, puis qui a légèrement quitté ce dernier pour voler de ses propres ailes, il est l'auteur de très grands titres du jeu vidéo sur 16 bits comme Shining Force, Landstalker ou encore Shining In The Darkness. Après une actualité légère sur Saturn et PlayStation (on retiendra le bon Dark Savior et le bizarre Runabout), l'annonce d'un nouveau Climax sur Dreamcast remua le cœur de nombreux joueurs. Dans ce dernier produit, qui mêle différents genres, le joueur dirige un personnage du nom de Sword, qui se retrouve malgré lui dans un monde étrange. Composé de morceaux de mondes de différentes époques collées ensemble par une mystérieuse puissance, cet endroit mystérieux sera le terrain d'action de Sword, qui devra explorer un grand nombre de donjons avant de découvrir ce qui se cache réellement derrière. Mondes médiévaux, SF, fantaisistes... le mélange des genres est curieux et déstabilisant. Au début, toutefois. Pour combler les adeptes des produits Climax, Sword sera par la suite rejoint dans sa quête par d'anciens personnages des précédents titres Climax, comme Lyle ou Lady.

Malgré le charme qui s'en dégage, Climax Landers ne parvient à séduire qu'imparfaitement les joueurs les plus exigeants.

J'ATTENDRAI...

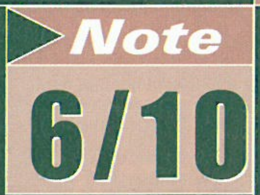
Climax Landers, c'est une longue histoire. Et une longue attente, surtout. Annoncé en novembre 98 comme l'un des titres phares de la Dreamcast pour sa sortie, le jeu a finalement été repoussé 6 fois jusqu'à septembre 99, date de sa sortie définitive. Et pendant tout ce temps, Climax a distillé avec un véri-



able talent de nombreuses photos et autant l'informations véritablement alléchantes sur e sujet. Une façon habile, éminemment marketing, de faire « monter la pression » et, ainsi, le susciter l'intérêt des joueurs. Et puis, une ois qu'il est là et qu'on y a joué, c'est la déception. Ce que l'on pensait être une grande quête épique se révèle n'être qu'un dungeon-RPG le plus, ce nouveau genre de RPG dans lesquels, plus que le scénario, c'est l'exploraion et l'accumulation d'objets qui comptent. Techniquement aussi, l'irréprochable réaliation que l'on nous avait promise cache finaement quelques faiblesses difficilement pardonnables après tant d'attente. Des personnages un peu raides, des décors graphiquement vides lors des passages dans les donjons, des bugs de collision dans l'animaion... Bref, toute une série de détails impardonnables après tant de retard accumulé. D'autant que ces défauts contrastent de façon saisissante avec le reste de la conception : certaines autres parties du jeu sont réalisées avec un indéniable brio, un talent sûr. Ainsi, e principe de capture, d'élevage et d'intégration des monstres à son équipe est quelque chose de désormais courant, mais toujours plaisant. Et puis, même s'il s'agit d'un dungeon-RPG, il y a toujours cette magie Climax qui opère et qui donne envie d'aller au bout. En quelques heures seulement, cependant... Cette durée de vie plus que réduite fera l'effet d'une douche froide à tous es joueurs, surtout ceux qui auront trouvé le titre en import à plus de 600 francs... Une production classique, étonnamment courte, décevante après tant d'attente, même si l'incomparable talent de Climax parvient toujours à faire la différence et à séduire les joueurs les plus exigeants en matière de RPG.

Greg

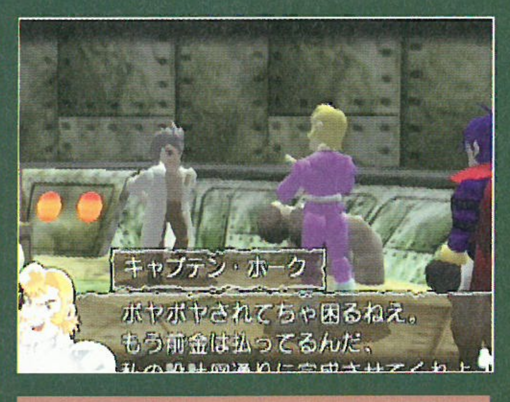
Un titre retardé de multiples fois mais qui reste très classique





Le classique marchand d'items. Attention, dans Climax Landers, il est possible de s'endetter. Gare aux mauvaises surprises. !







Même si l'on perd tous ses niveaux lorsque l'on sort d'un donjon, on peut toujours apprendre de nouvelles magies destructrices.



Les sorts de foudre, toujours aussi efficaces.



Gérer les monstres

Une fois les monstres capturés, il vous suffira de les amener au docteur Anna pour qu'elle les enregistre en tant que monstres accompagnateurs. Ensuite, vous n'aurez plus qu'à les emmener au combat ou à les mettre sur votre Visual Memory (VMU en français) pour les élever.









Dreamcast

Espion-Age-nts



Archangel est le grand spécialiste du piratage, mais est incapable de se battre.

Un nouveau titre Dreamcast aux airs de Mission Impossible, qui n'est pas un jeu d'action mais un jeu de gestion d'espions. Original mais techniquement décevant.



Si incarner Charlie dans « Drôles de Dames », outre les avantages en nature que cela procure, a toujours été votre rêve, voilà le jeu fait pour vous. Car Espion-Age-nts n'est pas un titre à la GoldenEye dans lequel on incarne un espion-tueur. Non, Espion-Age-nts est un jeu de gestion d'espions, dans lequel on est le boss d'une équipe d'espions surpuissants libres de bosser pour qui ils veulent. Vous l'aurez compris, il s'agira en fait d'espions à gages, qui rempliront des contrats non pas pour une nation ou une idéologie politique, mais plutôt pour leur propre compte. L'équipe est composée de 8 personnes, aux talents disparates et variés. Gabriel Ernest Archangel et Kleopatra, respectivement génie informatique et médium, sont tous les deux âgés de 10 ans. Ils sont donc, dans leur domaine, imbattables mais seront incapables d'accomplir eux-mêmes des tâches s'ils bloquent contre une porte ou s'ils sont repérés par un ennemi. Linfa, chinoise de 28 ans, est experte en combat, acrobaties et crochetage de portes. Lulia est un peu mauvaise en tout, mais se déplace très vite, contrairement à Vladimir, géant russe expert en combat et systèmes électriques mais qui est lent à bouger. Jeffrey



Espion-Age-nts

Editeur	Nec
Dispo. Europe	Non communiquée
Genre	Action - réflexion
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui (7 blocs)
Niveau de difficulté	Aucun
Difficulté	Difficile
Continue	Illimités
Spécial	Purupuru Pak
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Indispensable

est à peu près moyen partout, et Charles Falloux (français, monsieur !) est un spécialiste en acides, explosifs, et tout ce qui est chimique. Pour encadrer tout ce petit monde et assister le boss, il y a Lemy Evans, votre charmante contact radio.

ORIGINAL MAIS LAID

Principe novateur pour joueurs désireux de vivre de nouvelles expériences, Espion-Age-nts est un titre fort et original. Grâce au principe des quatre écrans affichés simultanément, un simple jeu où l'on donne des ordres se transforme en un passionnant feuilleton interactif, pour peu que l'on sache synchroniser ses agents et qu'on les lance dans des tâches minutieusement planifiées. Pour prendre un exemple simple : lors de la première mission, le vol de tableau au musée, il faudra envoyer Linfa assommer les gardes de la salle des ordinateurs afin qu'Archangel puisse pirater ces derniers, permettant à Jeffry de traverser sans encombre les couloirs surveillés par des faisceaux laser de surveillance. Et autant le jeu est très difficile lorsque l'on tâtonne et que l'on ne connaît pas le terrain, autant le spectacle qu'offrent 4 agents se déplaçant simultanément dans des tas de directions différentes avant de s'atteler à la tâche est superbe. Ça bouge dans tous les sens, c'est très dynamique et, étant donné que tout se passe en temps réel, le joueur doit prendre ses décisions très vite. Excitant et efficace, il faut le dire. Malheureusement, tout n'est pas super parfait, ni même parfait tout court. Premier problème du jeu : le niveau de japonais requis est beaucoup plus élevé que celui que l'on rencontre habituellement dans les autres jeux. Deuxième problème : la réalisation fait vraiment pitié, ce qui fait d'Espion-Age-nts un sympathique jeu de série B alors qu'il aurait pu être un hit à la hauteur de Tenchu ou Metal Gear Solid. Mais voir ses espions se déplacer comme sur des rails, se balader dans des décors tout lisses et, surtout, les voir se cogner comme des idiots lorsqu'on leur demande d'aller au même endroit à plusieurs, avouez que ça gâche un peu le plaisir. Si seulement un éditeur occidental pouvait récupérer le produit et le remanier un peu avant de le vendre par chez nous, on tiendrait un hit !

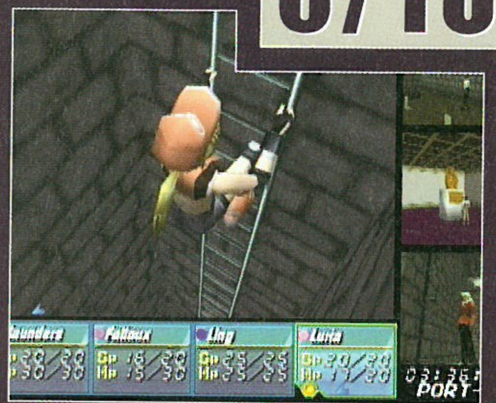
Greg

Espion-Age-nts, jeu original mais bancal

Note

6/10



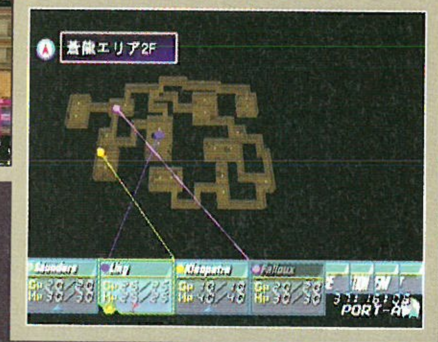


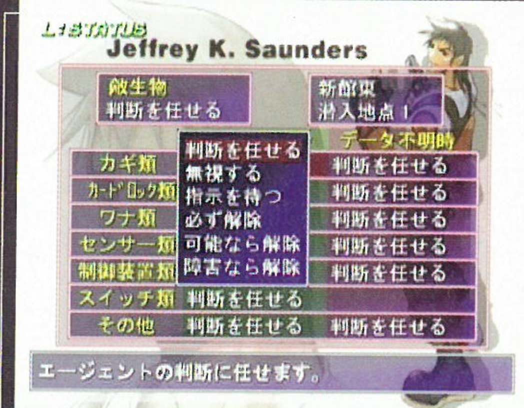
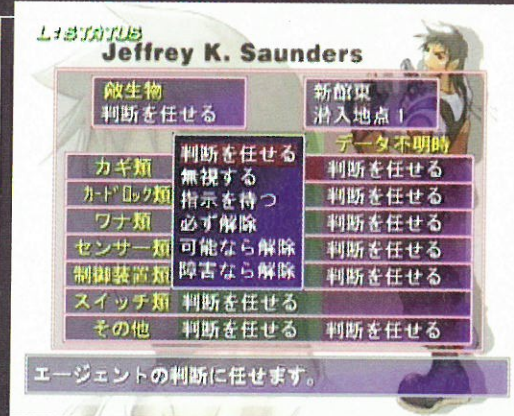
Principe de simultanéité

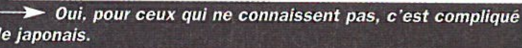


Un principe fantastique et novateur

Pour les joueurs un peu trop lents, il est tout de même possible de mettre la pause pendant le jeu et de donner ses ordres aux divers personnages. Cela permet aussi d'avoir un joli plan pour se repérer, car les lieux visités sont très vastes, et s'y perdre est réellement très facile.



Oui, pour ceux qui ne connaissent pas, c'est compliqué le japonais.









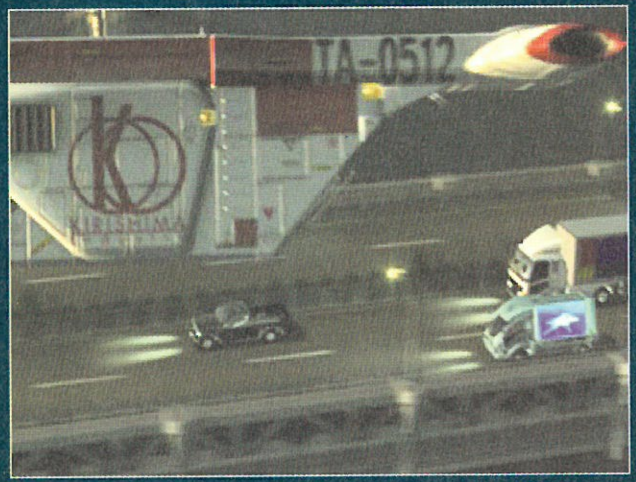
Après chaque mission, on peut répartir des points dans les capacités des personnages que l'on veut booster.

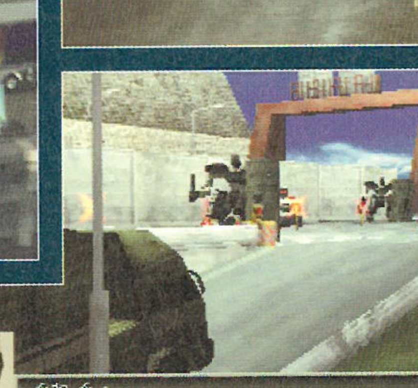
Front Mission 3

Après un second épisode décevant, Front Mission, série mythique de Square, revient sur le devant de la scène.

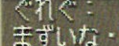


Est-il besoin de préciser que les séquences en images de synthèse sont d'une qualité irréprochable.









Front Mission 3 ressemble beaucoup aux deux premiers épisodes. C'est normal car, après tout, on ne change pas une formule qui vend, surtout lorsqu'on s'appelle SquareSoft. Nous voilà donc face à un jeu de stratégie-RPG comme seuls les Japonais savent les faire, avec un scénario poussé et puissant, une réalisation excellente et un plaisir de jeu irréprochable. Cette fois-ci, le héros du soft est un jeune pilote d'essai qui travaille pour le compte de Kirishima, une entreprise de travaux cybernétiques. Notre ami Kasugi (c'est son nom), bien heureux d'être payé à faire bouger de stupides machines, se retrouvera cependant malgré lui embarqué dans une histoire d'espionnage international, après avoir assisté à un accident lors d'une livraison de robots. Prié d'aller voir ailleurs s'il s'y trouve, Kasugi compte bien cependant avoir des nouvelles de sa sœur, impossible à contacter depuis l'étrange incident. Désespéré, il se fait aborder par une jeune Russe du nom d'Ema, qui lui propose de résoudre le problème de sa sœur en échange d'un « petit service ». Ce petit service se traduira par une intrusion dans la base secrète de l'armée de défense japonaise afin de découvrir quel genre d'expériences s'y déroulent en secret. Bien entendu, après avoir vu cela, Kasugi et son ami Ryôgo ne pourront espérer continuer à avoir une existence normale, et les voilà obligés de fuir. Devenus ennemis publics n°1, ils quittent le Japon avec Ema et rejoignent l'USN, une force de défense internationale qui est à la recherche de Midas. Midas, une arme révolutionnaire aussi puissante qu'une bombe atomique, mais qui ne laisse aucune trace de radioactivité ou de pollution après explosion. Et les rebondissements ne manqueront pas dans ce scénario ficelé comme une catastrophe politico-militaire à la Tom Clancy.

Front Mission 3

Editeur	SquareSoft
Dispo. Europe	Aucune date annoncée
Genre	Tactical-RPG
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	3 blocs
Niveau de difficulté	Aucun
Difficulté	Facile
Continues	Illimités
Spécial	Dual Schock
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Recommandée

EVITONS LES ERREURS DU PASSÉ

Front Mission proposait un scénario passionnant, des personnages très attachants et une réalisation fort honnête, mais des temps de chargement tellement irritants que l'on finissait par lire un bouquin en jouant. Heureusement, Front Mission 3 a su garder tous les avantages du précédent volet en en effaçant les défauts. C'est ainsi que, pour le plus grand bonheur du joueur, aucun temps de chargement n'intervient entre le moment où l'on décide d'une action et son déroulement. Extrêmement plaisant, surtout lorsque l'on sait à quel point les combats peuvent devenir accrocheurs. Dans Front Mission 3, tout se déroule sans temps mort. Agréablement surpris par le scénario, qui prend des proportions beaucoup plus épiques que les petites guérillas auxquelles les précédents volets nous avaient habitués, le joueur sera aussi très heureux de retrouver tous les menus simples et ergonomiques qui ont fait le succès de la série. Customisation, transformation, modification, il est possible de se faire ses propres robots et de les transformer des pieds à la tête, en passant par les armes et même les couleurs. Le seul problème vient toujours de la langue japonaise, omniprésente dans les phases scénaristiques mais un peu plus absente dans les menus, ce qui réjouira les acharnés qui ne comprennent rien ou presque. Et étant donné qu'à ce jour, aucune version de Front Mission n'est sortie en anglais sur quelque support que ce soit, pour jouer à l'excellent Front Mission 3, ce sera en japonais ou ce ne sera pas ! Je ne comprendrai jamais pourquoi les éditeurs européens préfèrent s'empresser de sortir des hits comme Evil Zone ou Namco Anthology au lieu de nous offrir des merveilles comme ce Front Mission 3…

Greg

SquareSoft offre enfin le parfait jeu de T-RPG avec robots

Note
8/10



Un mode entraînement est disponible pour les distraits ou les perfectionnistes.



Les cut-scenes entre les diverses batailles sont bien amenées et mises en scène avec originalité.

Les soldats du n'importe quoi

Etant donné qu'il est possible de faire tout et n'importe quoi, dans la limite de ses moyens financiers, avec son robot, pourquoi rester avec des machines de guerre tristes et monoblocs ?
J'ai donc tenté quelques expériences amusantes.











Lorsqu'une attaque est trop violente, le robot qui la reçoit peut se mettre en arrêt d'urgence, faire un court-circuit voire même éjecter son pilote automatiquement.



Galerians

Un jeu de série B à la fois original, innovant et prenant ? Ca existe, et sans être du calibre d'un Resident Evil, Galerians surprend, dans le bon sens du terme...





Plus loin dans le jeu, Lion devra affronter des ennemis qui, eux aussi, possèdent des pouvoirs psychiques.



L'attaque de base de Lion : une vague d'énergie télékinésique qui fait voler les ennemis.

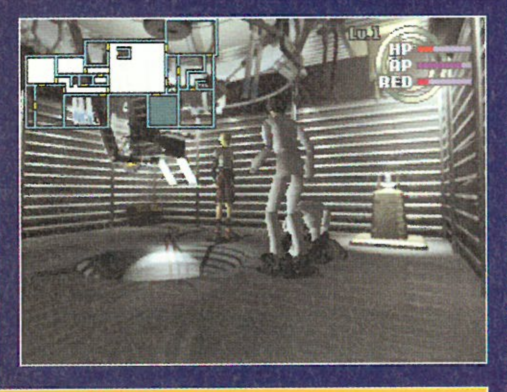


L'attaque du feu est la plus puissante mais nécessite beaucoup de temps de concentration pour être réellement efficace.

Les maux de tête, tout le monde connaît. Ne mentez pas ou alors c'est que vous n'avez pas de tête, ou que vous êtes mort (ou les deux, comme dirait Louis XVI). Galerians, c'est l'aventure d'un jeune garçon qui fait des migraines chroniques, dans un futur proche où l'on fait des expériences étranges pour le compte de l'armée. Bon, un peu comme aujourd'hui, sauf que tout le monde dira que je suis parano si je le dis... Le jeune garçon en manque d'aspirine, c'est Lion, 14 ans. Il n'a plus aucun souvenir mais, dopé par des drogues étranges, genre Tour de France en plus psyché, il développe des pouvoirs psychiques assez impressionnants. Ces derniers lui permettent de faire voler ou de carboniser qui lui cherchera des noises. Un beau jour, alors qu'il se fait injecter des tas de saloperies (contre sa volonté, il faut rester politiquement correct, c'est encore l'effet Tour de France), une voix étrange et féminine se fait entendre dans sa tête. Cette jeune fille qui l'appelle se nomme Lilia. Elle l'aide à se réveiller et lui fait prendre conscience de sa puissance. Ce qui lui permet de s'évader et de mettre à mal quelques scientifiques qui n'avaient pour seule ambition que de lui piquer le cul avec diverses seringues. La quête de Lion pour Lilia et ses souvenirs débute alors, tandis que d'étranges personnages commencent à lui courir après. Laboratoires, maisons, hôtels, les lieux visités sont variés et très complexes, pour la plus grande joie des acharnés du genre.

SYSTÈME ORIGINAL

Comme diraient les gens un peu distraits qui se pointent dans la salle des tests et qui jettent un œil sur Galerians : « Oh, comme ça a changé, Resident Evil ! ». Et c'est plutôt vrai que, de ce côté-là, Galerians ne s'embarrasse pas avec des remords ou des faux-semblants : le système de représentation graphique est exactement le même que pour Resident Evil. Mode de déplacements identique, principe similaire, on nage en univers connu. Les seules grosses différences se situant, en fait, au niveau de l'ambiance et de la réalisation. Contrairement à une chasse aux zombies avec odeur de poulet, Galerians propose une ambiance très labo d'Akira, avec gamins drogués aux médica-



Galerians

Editeur	Ascii
Dispo. Europe	Début 2000
Genre	Action/aventure
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	3 blocs
Niveau de difficulté	Aucun
Difficulté	Difficile
Continue	Illimités
Spécial	Dual Shock
Existe sur	Rien d'autre !
Compréhension de la langue	Recommandée

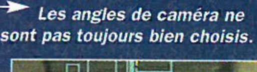
ments par l'armée, qui possèdent des super pouvoirs psychiques (les amateurs de la série Le Caméléon apprécieront). Lion, possède, bien entendu, une jauge de points de vie, mais aussi une jauge de stress et de pouvoir. La jauge de stress monte lorsqu'il utilise ses pouvoirs ou qu'il se prend des coups. Et lorsqu'elle monte, Lion s'énerve et a très mal à la tête, ce qui a pour effet de faire exploser le cerveau des ennemis qui l'entourent, mais qui le tue à petit feu. Aussi surprenant que cela puisse paraître, il doit donc utiliser des médicaments et se soigner pour pouvoir contrôler ses pouvoirs et survivre. C'est donc grâce à cette aspirine en tube que Lion pourra tenir le coup et continuer l'aventure. Au niveau du mode de combat, Lion dispose au départ de deux sortes d'attaques. Lorsqu'il a trop utilisé une attaque, Lion doit donc s'injecter une nouvelle dose de jus d'orange afin de pouvoir continuer à se battre. Il existe aussi tout un tas d'autres pastilles pour la toux qui lui donnent des capacités supplémentaires, comme se concentrer plus vite, calmer ses nerfs, modifier ses attaques ou encore se soigner. Une grande partie du jeu est basée sur ces bonbons multicolores qu'il faudra bien connaître pour appréhender la partie action du soft. La réalisation est tout de même loin d'égaler celle d'une superproduction à la Resident Evil et, de ce côté, on se retrouve devant un bon jeu de série B. Mais étant donné que Gollum a joué 6 heures pour finir Resident Evil 3 et qu'après 8 heures, je suis toujours au premier CD de Galerians qui en compte 3, on peut se dire que le jeu, passionnant mais difficile, ne durera pas qu'une soirée... Un atout supplémentaire pour ce titre qui ne tardera pas à arriver par chez nous, entièrement en français, grâce à Crave. Une bonne initiative.

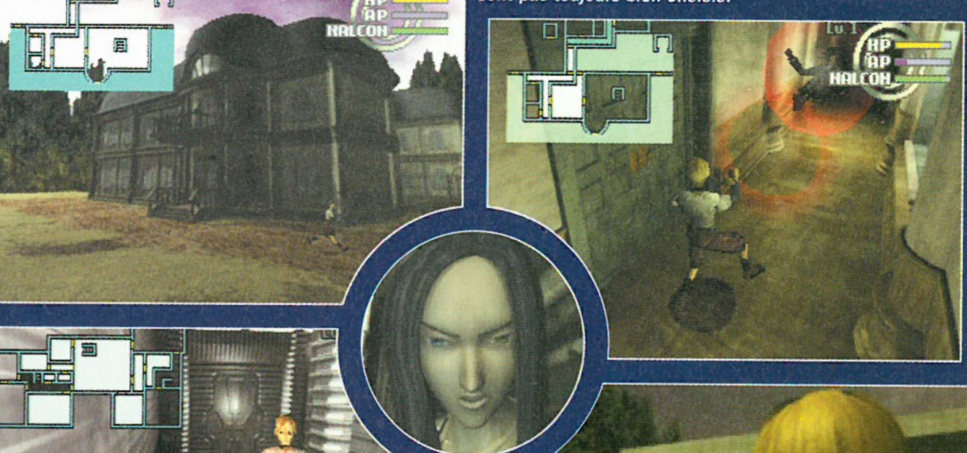
Greg

Un concurrent intéressant de Resident Evil

Note

7/10


Les angles de caméra ne sont pas toujours bien choisis.







Sous le billard, un passage secret. Pour l'ouvrir, il fallait replacer les boules manquantes : illogique, mais ça change des médaillons de Resident Evil.

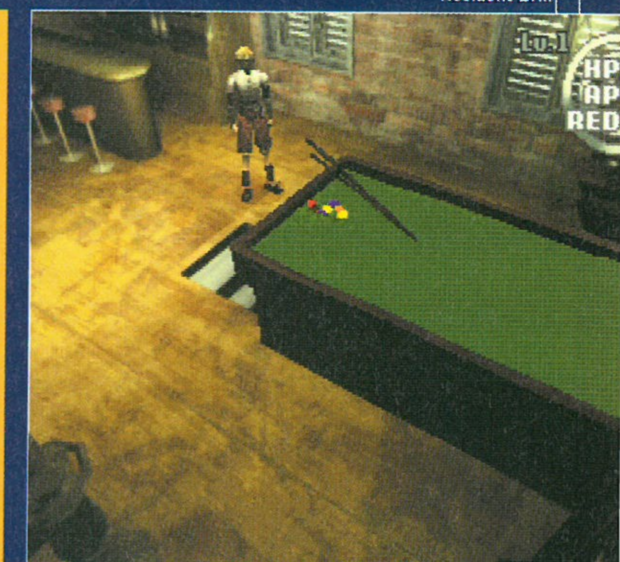
Efferalgan, ça marche aussi...



Lorsque Lion fait une crise de manque, il ne contrôle plus son énergie et des éclairs parcourent son corps. Dans cet état, il ne peut plus que marcher en peinant et il perd de la vie en continu. L'avantage, c'est que cela tue instantanément tous les ennemis alentour. Pour que cela cesse, il faudra trouver des médicaments.







Toutes les sorties japonaises et US

Le mot du mois sera : original. On aurait pu choisir poulet, rhododendron ou ribosome, mais on a choisi original. Et pour cause, cette rubrique des zappings des zooms se place sous le signe du bizarre. Entre les quêtes de recettes de cuisine [sic] et les tamagotchis peu aimables qui parlent [re-sic], on se dit qu'au pays du Soleil Levant, tout le monde essaie de créer l'événement. Mais avant de susciter une mode, mieux vaut avoir une idée de génie. Et, pour cela, mieux vaut avoir du génie tout court. Et là, ça n'est pas gagné. Faire l'original, ce n'est pas tout.

Black Matrix AD



Black Matrix AD est la refonte d'un tactical RPG bien connu des fans japonais de Saturn. Le scénario, original et intéressant, oppose les persos aux ailes noires à ceux aux ailes blanches. Les premiers traitent les seconds en esclaves. Le joueur, qui incarne un perso aux ailes blanches, va tout faire pour ramener la paix car sa maîtresse aux ailes noires est envoyée en prison pour avoir osé l'aimer. Pour la version Dreamcast, on ne se prend pas trop la tête. Des graphismes à peine refaits et des musiques toujours aussi mal compressées. Heureusement que le jeu est bon, parce que, techniquement, c'est quand même loin des dernières productions PlayStation, c'est vous dire... Un tactical RPG qui n'arrivera sans doute jamais en Europe. Pas grave.

Greg

Black Matrix AD





4 — *Editeur : Nec Interchannel*
Compréhension de la langue : Recommandée
Sortie européenne : Amatrix

Getter Robot Daikessen



Star Ocean 2nd Story

Getter Robot Daikessen



Après de nombreuses incursions dans les divers volets de Super Robot Taisen, le Getter Robot (à prononcer Getta) s'offre un jeu d'action/stratégie à lui tout seul. Au programme de ce titre réalisé par Technosoft (Thunderforce, etc.), des scènes de combat saisissantes de dynamisme et des séquences d'action dans lesquelles le joueur doit lui-même diriger trois vaisseaux pour les assembler en un seul robot. Graphiquement au-dessus de la moyenne des jeux de stratégie, GRDK possède réellement une puissance et un charisme qui pourraient permettre à ceux que les tactical RPG rebutent habituellement de s'y mettre. Mention spéciale aussi aux scènes d'animation d'une grande qualité. Toutefois, le tout reste en japonais.

Greg



6 — *Editeur : Emotion*
Compréhension de la langue : Recommandée
Sortie européenne : Getifa Robot

Goo Goo Soundy

Une petite bestiole que l'on élève au rythme de la musique, voilà le principe de Goo Goo. La bestiole en question n'est pas un enfant autiste ni une plante mais une petite créature mignonne qui va muter en apprenant à danser sur des musiques que vous aurez choisies. Oui, vous, puisque le jeu vous permet de mettre un CD de musique dans la console pendant que vous jouez. Cela permet même de jouer à Dance Dance Revolution avec le tapis sur les musiques que l'on aime, mais les flèches étant gérées par séquences aléatoires, on ne tombe pas toujours pile sur le rythme. En gros, nous voilà face à un tamagotchi-jukebox qu'on laisse tourner en fond pendant qu'on fait le ménage. Enfin, vous, parce que, moi, j'ai une copine pour ça...

Greg



4 — *Editeur : Konami*
Compréhension de la langue : Appréciable
Sortie européenne : Les Goo et les couleurs

Let's Make a Soccer Team



Si vous aimez le football mais que vous êtes nul au jeu de ballon et que vous maîtrisez la langue japonaise et plus particulièrement les champs lexicaux de l'économie et des affaires, ce soft est fait pour vous. Réalisation impeccable, options et menus extrêmement fouillés, la classe, pour cette simulation de gestion d'équipes de foot. Maintenant, c'est bizarre, mais je pense que je n'ai intéressé que 0,03 % des lecteurs avec ce test, c'est pourquoi je vais vous parler de l'option qui a mis tout le monde d'accord parmi ceux qui ne comprennent pas le japonais : on peut choisir sa secrétaire. Et là, je crois que tout est dit. Un jeu qui connaîtra beaucoup de succès, s'il est traduit, parce que là...

Greg



5 — *Editeur : Sega*
Compréhension de la langue : Indispensable
Sortie européenne : Let's entube Tapie !

Paqa



Après le fabuleux Dokodemo Issyo (testé il y a deux numéros), Sony récidive avec le principe du petit copain qu'on trimbale dans une Pocket Station. Sauf que là, il n'apprend pas de mots mais se contente de parler. L'originalité de la chose ? C'est qu'il parle en SYNTHESE VOCALE !!! Oui, sur une Pocket Station !!! Bon, il ne parle pas très fort et il faut coller l'oreille à la mini-baffle, mais si on additionne la prouesse technique et l'humour second degré de la chose (Paqa est mal poli et très désagréable avec le joueur), on passe un bon moment, même si on n'atteint pas les sommets de Dokodemo Issyo, dans le même genre. Tout en japonais, est-il besoin de le préciser ?

Greg

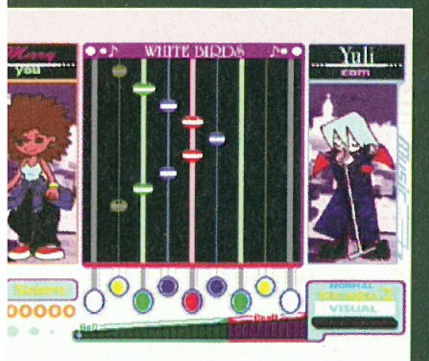


5 — *Editeur : Sony Computer*
Comp. de la langue : Super indispensable
Sortie européenne : Paqa-djinn

Pop'n'Music 2

Si vous avez adoré le premier mais que vous ne l'avez pas acheté, vous allez être super ravi de savoir que cette version offre de nouveaux morceaux de musique tout en conservant ceux du précédent volet. Si vous avez acheté le premier opus, vous allez avoir la désagréable impression d'avoir payé pour être pris pour un gogo. Ben oui, ce n'est pas très agréable. Cela dit, le jeu reste excellent, mais nécessite toujours autant la manette dédiée. Comme beaucoup de produits Konami, quoi. Il faudra donc appuyer en rythme alors que les musiques s'enchaînent. Original, surtout à plusieurs.

Greg



7 — *Editeur : Konami*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Pop type

Purumui Purumui



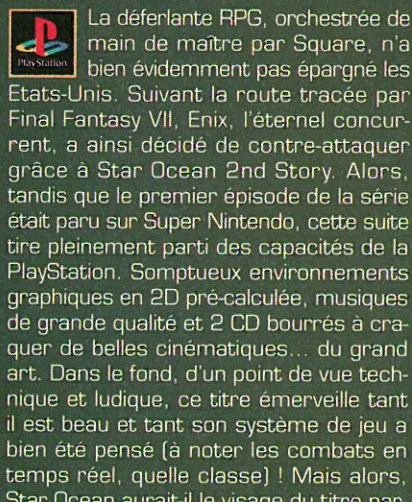
Alléchés par le sympathique visuel de la pochette et par le prix attractif (150 francs au Japon), nombre de gens se feront certainement avoir par ce RPG où on progresse grâce à des recettes de cuisine. Madoka est une petite fille accompagnée de son pote le truc mou Purumui, qui se transforme en un tas de choses utiles lorsqu'elle lui fait manger des plats particuliers. Ainsi, il faudra que Madoka retrouve un vieil homme non pas pour qu'il lui donne une clé qui ouvre un coffre, mais la recette des gâteaux secs, afin que Purumui se transforme en fusée et puisse traverser un champ. La réalisation exécrable finit d'achever le joueur déjà bien abattu par ses combats contre un plat de spaghettis. Original et profondément stupide.

Greg



2 — *Editeur : Culture Publishers*
Compréhension de la langue : Recommandée
Sortie européenne : Pas pourmui

Star Ocean 2nd Story



La déferlante RPG, orchestrée de main de maître par Square, n'a bien évidemment pas épargné les Etats-Unis. Suivant la route tracée par Final Fantasy VII, Enix, l'éternel concurrent, a ainsi décidé de contre-attaquer grâce à Star Ocean 2nd Story. Alors, tandis que le premier épisode de la série était paru sur Super Nintendo, cette suite tire pleinement parti des capacités de la PlayStation. Somptueux environnements graphiques en 2D pré-calculée, musiques de grande qualité et 2 CD bourrés à craquer de belles cinématiques... du grand art. Dans le fond, d'un point de vue technique et ludique, ce titre émerveille tant il est beau et tant son système de jeu a bien été pensé (à noter les combats en temps réel, quelle classe) ! Mais alors, Star Ocean aurait-il le visage du titre parfait ? Eh bien, pas tout à fait car, à cause de quelques lourdeurs scénaristiques et d'interminables dialogues, votre quête perd fortement en rythme. Rien de dramatique mais limite énervant parfois, de devoir se taper un quart d'heure de grands discours savants avant de pouvoir effectuer le moindre geste. Au final, on obtient une grande aventure riche et magnifique, mais un peu molle au démarrage. Un titre qui constituera un parfait complément pour ceux qui ont déjà goûté aux délices de Square.



Gollum



7 — *Editeur : Sony C.E. America*
Compréhension de la langue : Recommandée
Sortie européenne : Courant 2000

Torneko no Daibôken 2



L'une des plus grosses ventes de tous les temps sur Super Famicom fut Torneko no Daibôken, le premier Dungeon RPG de l'histoire. Pour la petite histoire, sachez que, par la suite, le concepteur du jeu a fait une petite escale chez Square pour créer les 2 « Chocobo Dungeon ». Mais bon, le voilà revenu chez Chun Soft, pour un véritable retour aux sources. Un peu trop aux sources même, puisque nous sommes en présence d'un jeu qui vise résolument les fanatiques et eux seuls. Extrêmement laid mais très profond, ce soft ne passionnera que peu de monde. Et cette fois, pas question de choisir une secrétaire, puisqu'on incarne un bon père de famille... Pour les fans absolus de Dungeon RPG... en japonais.

Greg



2 — *Editeur : Chun Soft-Enix*
Compréhension de la langue : Indispensable
Sortie européenne : Tornekoton

Suikoden 2



Près de deux ans après le premier opus, Suikoden 2 tente de se faire une petite place dans l'ombre du colossal Final Fantasy VIII. Premier constat, les développeurs n'ont opéré que de rares changements esthétiques. Le titre reste donc fidèle à la représentation en 2D typique des RPG sur 16 bits, un point qui devrait quelque peu décevoir les néophytes du genre. Pourtant, une fois impliqué dans l'aventure, vous comprendrez pourquoi Suikoden 2 a conquis le cœur de près d'un million de joueurs japonais. A l'image de son aîné, l'aventure bénéficie d'une atmosphère unique, ainsi que d'un déroulement excessivement rythmé et beaucoup moins linéaire que la plupart des RPG sur PlayStation. De nombreuses mini quêtes, des passages de wargames ou encore l'élaboration de votre base militaire contribuant, quant à eux, à renforcer fortement l'intérêt et la durée de vie du jeu. A noter qu'il est aussi possible de réutiliser les sauvegardes du premier Suikoden, afin de retrouver ses anciens alliés et amis. Bref, Suikoden 2 comblera assurément les amoureux de RPG qui découvriront là une aventure prenante à la richesse étonnante. Dommage simplement que le style graphique ait désormais quelque peu vieilli.

Gollum

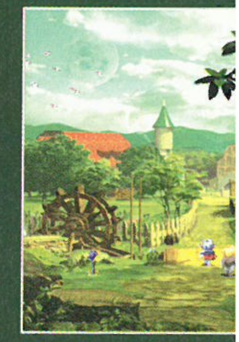
7 — *Editeur : Konami of America*
Compréhension de la langue : Recommandée
Sortie européenne : Automne 99



Torneko no Daibôken



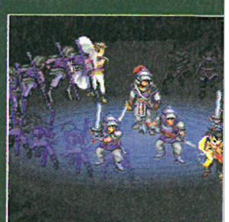
Torneko no Daibôken



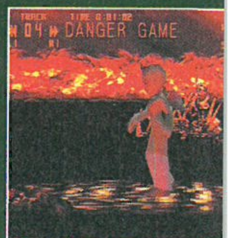
Star Ocean 2nd Story



Suikoden 2



Suikoden 2



Goo Goo Soundy



CONCOURS
TOMB RAIDER
LA REVELATION
FINALE
PlayStation
PAL
TOMB
RAIDER
LA REVELATION
FINALE
CORE
EIDOS
PlayStation
GAGNEZ
DES JEUX !
PlayStation
Tomb Raider « La Révélation Finale » et Lara Croft © et TM1999 Core Design Ltd. Edité et © Eidos Interactive Ltd 1999. Tous droits réservés.
Le jeu est réservé aux personnes résidant en France métropolitaine (Corse comprise). Le règlement complet est déposé chez la SCP SIMONIN et CONTY, huissiers de justice à Paris.
SUR LE 3615 JOYPAD

Toutes les sorties du mois passées au crible

L'actualité de ce mois de novembre est particulièrement chargée. Comme l'année précédente, on a dû déclencher le plan Orsec, pour faire face à une avalanche de titres ! 16 tests officiels, messieurs, rien que ça, et encore, on ne comptabilise pas les nombreux zappings ! Moi, j'dis, c'est un peu la classe. Et, dans le lot, y a d'la bombe ! Rayman 2 nous fait la brillante démonstration qu'avec une bonne dose de savoir-faire, les Français sont capables de concurrencer les équipes de Nintendo et de Rare. Squaresoft, quant à lui, nous livre un huitième opus de sa série culte quasi-romanesque et très très grand public, EA Sports joue la carte du foot grand spectacle avec FIFA 2000... Deux grosses déceptions cependant : la Dreamcast, contrainte de faire de la figuration dans la rubrique Zapping faute de hit et Dino Crisis qui nous fait le coup du soufflé qui se dégonfle ! Bonne lecture !

Dino Crisis 132
FIFA 2000 136
Final Fantasy VIII 124
Formula One 99 130
Jet Force Gemini 152
KO Kings 64 128
Le Monde des Bleus 140
Madden NFL 2000 154
No Fear Downhill 144
Quake 2 148
Rayman 2 118
Spyro 2 146
Star Wars Adventure 156
Tarzan 142
World Driver Championship 150
Worms Armageddon 122

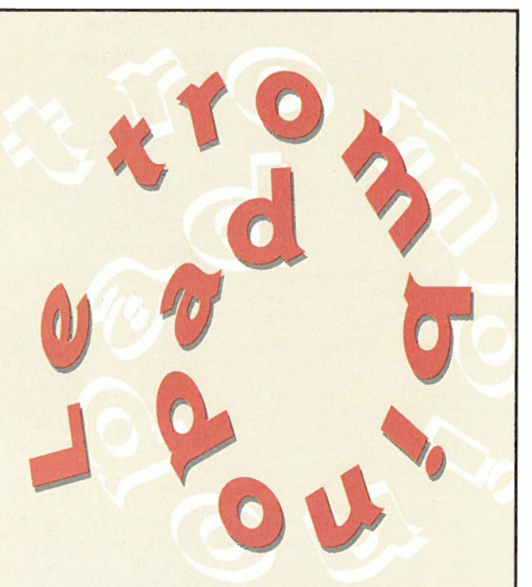
Top rédac

L'actualité est complètement focalisée sur un événement : la sortie de Star Wars au cinéma. Au sein de la rédaction, les avis sont plutôt partagés quant à la qualité de la dernière production de Georges Lucas. Les fans sont même un tantinet déçus. Pourtant, le jeu vidéo du même nom fait, lui, l'unanimité... hum. Ce mois-ci, comme tous les mois de novembre depuis de nombreuses années, c'est le déluge de nouveautés ! Des titres de grande qualité pour la plupart, qui parviennent à nous faire oublier que le cinéma, finalement, ben, ce n'est que du cinéma. On dirait pas, comme ça, mais cette phrase est très profonde. Allez, au mois prochain !

La notation des tests

Les notes techniques sont sur 20, tandis que la note globale d'intérêt, celle qui prime, est, elle, sur 10. En voici le barème détaillé :

Note	Signification
0	Tout juste bon à caler une table.
1	Evitez-le à tout prix, c'est un ordre !
2	De très grosses lacunes. Urgl !
3	1 minute de plaisir. Et encore !
4	Pourrait vraiment mieux faire.
5	Un jeu tout juste moyen, sans plus.
6	A acheter éventuellement, si on aime le genre.
7	Un bon jeu à de nombreux égards.
8	Un très bon titre qu'il faut avoir dans sa ludothèque.
9	Exceptionnel ! J'achète les yeux fermés.
10	Un jeu d'anthologie. 1 ou 2 par génération de console.



TSR

Le Qui Gon-Jin de la rédac, c'est bien T.S.R. Toujours posé, il donne les bons ordres, au bon moment. Malheureusement trop posé car personne ne l'écoute, ce qui mène la rédac' aux cataclysmes les plus divers tandis qu'il prêche dans le chaos des bouclages en retard...



Son jeu du mois

Bio Hazard 3 (PS)

Trazom

A la manière de Yoda, Traz parle un langage étrange à la limite du débile. Du moins, au premier abord, car comme le vieux sage de la saga Star Wars, il suffit de changer l'ordre des mots qu'il prononce pour comprendre : « Foutre va te ! Tiep tu fais ! Mourir va ! Keum pauvre ! » Ah non, là non plus, ça ne veut rien dire...



Son jeu du mois

Bio Hazard 3 (PS)

Gollum

Aussi naïf que le jeune Anakin, notre petit Gollum s'éveille chaque jour au monde qui l'entoure. Dernièrement, il a découvert que les jeux vidéo étaient un business et que les gens ne programmaient pas pour le bien-être du monde. Un choc, pour cet idéaliste de la console !



Son jeu du mois

Bio Hazard 3 (PS)

Willow

A la manière du petit et crispant R2-D2, le très peu grand Willow s'agite au milieu de tous, en gardant les bras le long du corps, pour que l'on s'occupe de lui. Etant donné que l'on a généralement autre chose à faire que d'écouter ses histoires, on finit toujours par le claquer derrière la tête, histoire de se détendre un peu.

Son jeu du mois

Bio Hazard 3 (PS)

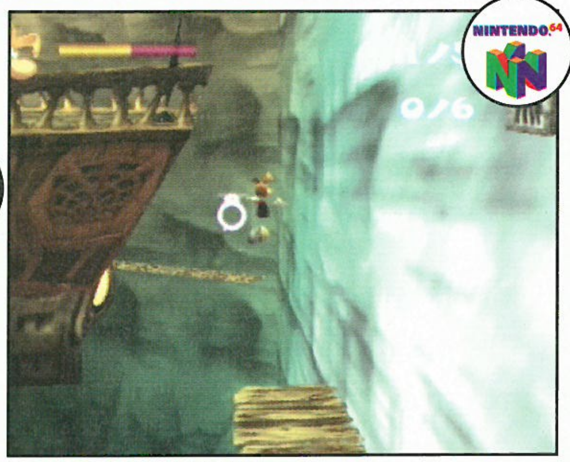
LES JEUX DU MOIS

Ce mois-ci, la rédaction de Joypad a élu :

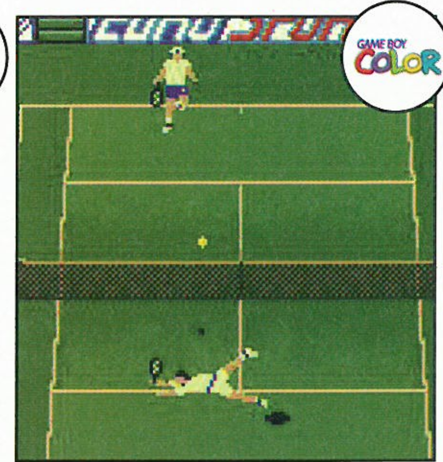




Bio Hazard 3 (Capcom)



Rayman 2 (Ubi Soft)



Yannick Noah AST 99 (Ubi Soft)

TOP 10 DE LA REDAC

(toutes machines et versions confondues, depuis janvier 99)

1	Metal Gear Solid (PS)	26 pts
2	Bio Hazard 3 : Last Escape (PS)	21 pts
3	Soul Calibur (DC)	14 pts
4	Zelda : l'ocarina du temps	13 pts
5	Tenchu Shinobi Gaisen et Winning Eleven 4 (PS)	9 pts
6	Street Fighter Zero 3	8 pts
7	Soul Reaver (PS)	6 pts
8	Driver (PS) et Dance Dance Revolution (PS)	5 pts
9	Silent Hill (PS) et Rayman 2 (N64)	4 pts
10	Ready 2 Rumble (DC)	2 pts

JOYPAD MEGASTAR

mega Joypad star

Les premiers « Megastar Joypad nouvelle génération hip-hop top moumoute » sont attribués à Rayman 2, à l'unanimité moins un pélerin, et à Worms Armageddon. Impossible de passer à côté de ces superbes titres, qui permettent l'un et l'autre de s'éclater, seul et à plusieurs !

ON EN REVE DEJA...

GOLLUM >>>>>>>>> Shenmue (DC) et Chrono Cross (PS)
WILLOW >>>>>>>>> Code Veronica (DC) et Hidden & Dangerous (DC)
CHRIS >>>>>>>>>>> Tenchu 2 (PS) et Phantasy Star Online (DC)
ELWOOD >>>>>>>>> Code Veronica (DC) et Gran Turismo 2 (PS)
KENDY >>>>>>>>>> Rainbow Six (N64) et Zelda Dx 2 (GB Color)
GREG >>>>>>>>>>> Pokémon Silver-Gold (GB) et Virtual On (PS2)
T.S.R. >>>>>>>>>>> Koudelka (PS) et Tomb Raider IV (PS)
TRAZOM >>>>>>>>> Gran Turismo 2 (PS) et Shenmue (DC)
RaHaN >>>>>>>>>>> Soul Reaver Data Disk (PS) et Munch's Oddysee (PS2)

RaHaN

Difficile de trouver à qui RaHaN peut être comparé dans l'univers Star Wars. Selon Traz, il aurait des faux airs d'Amidala avec son teint livide, limite cadavérique. Finalement, la personne a qui il ressemble le plus, c'est encore Georges Lucas : il ne fait pas grand-chose et, pourtant, tout est fini à l'heure et ça plaît !



Son jeu du mois

Rayman 2 (N64)

Chris

Chris a un regard très éloigné des choses. Tel Z6-PO, il se détache du monde des mortels, pour mieux les analyser et les décrire. Déçu par la nature humaine, il passe son temps à soupirer en se disant que, finalement, la vie est ainsi. Ça nous arrange, parce qu'en attendant, il ne se plaint pas de l'esclavage auquel on le soumet.



Son jeu du mois

Final Fantasy VIII (PS)

Elwood

De Jabba, Elwood possède la finesse et la grande classe. Jamais le dernier pour nous lancer une blague (ou une frite) grasse, il est l'empereur du bon goût, ce qui lui attire les faveurs des entraîneurs de foot. Une fois, on s'est risqué à lui demander s'il avait déjà été tendre avec une fille : « Oui, mais elle était morte ! »

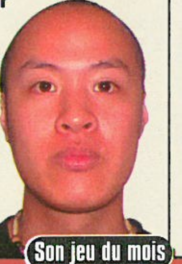


Son jeu du mois

Rayman 2 (N64)

Kendy

Kendy est un peu le Jar-jar de la rédac'. Il est, tout comme son modèle, bruyant et désorganisé. Sa spécialité est de raconter 3 ou 4 fois la même chose à la même personne, ce qui fait plus d'une douzaine de fois le même refrain pour celui qui est à la rédac' depuis le début de la journée. « Et, euh, tu savais que la Play 2, elle lit les DVD ? ».



Son jeu du mois

Rayman 2 (N64)

Greg

Tout comme Ewan McGregor, qui est passé de Trainspotting à la sagesse d'Obi-Wan, Greg revient de loin. De retour du Japon, terre de fêtes et de ripailles en tout genre, le voici épuisé dans notre beau pays, décidé à faire pénitence des plaisirs de la vie et à s'enfermer dans un mutisme profond. Et puis gifler Willow est un plaisir rare, pour lui.



Son jeu du mois

Front Mission 3 (PS)

Machine Nintendo 64 Genre Plate-forme 3D

Rayman 2 The Great Escape





Prévues de longue date, les nouvelles aventures de Rayman auront quand même mis quatre ans à voir le jour... Une longue gestation pour les développeurs qui, finalement, nous offrent un des meilleurs jeux de plate-forme de la N64 ! Comme quoi, ça valait le coup d'attendre...

Pauvre Rayman... Non seulement le bougre est une véritable aberration anatomique - la nature a oublié de lui donner des bras et des jambes - mais, en plus, il collectionne les plans galères. Tenez, c'est bien simple, après ses premières aventures déjà très mouvementées apparues il y a 4 ans sur PlayStation, Saturn et 3DO, son grand retour sur la scène du jeu vidéo le plonge à nouveau dans une vaste embrouille. Ce coup-ci, les grands méchants de service sont des robots pirates menés par un certain Barbe Tranchante. Ce dernier, grand tyran devant l'éternel, n'a de cesse de foutre un bronx pas possible partout où il passe et de réduire à l'esclavage toutes les gentilles créatures qu'il croise. Plus grave encore, le cœur du monde n'a pas résisté à tout ce bordel et a explosé en 1000 morceaux, qui ont échoué dans 20 mondes parallèles ! Pffuii... Et qui c'est qui va recoller les morceaux, hein ? Ben, comme d'hab', c'est Rayman qui s'y colle...



Héros démembré pour action bien virile

Tout commence dans les cales de l'Ecumeur, un bateau pirate où sont séquestrées des centaines d'innocentes créatures. Prisonnier au fin fond d'un cachot, le pauvre Rayman, ayant perdu toutes ses forces, est absolument incapable de s'échapper.

fiche technique

Editeur	Ubi Soft
Développeur	Ubi Soft
Genre	Plate-forme 3D
Nbre de joueurs	1
Niveau de difficulté	1
Difficulté	Variable
Continue	Sauvegardes
Nbre de niveaux	20 + niveaux bonus
Spécial	Ram Pak
Prévu sur	PlayStation, PC

Les Lums

Tous les lieux que vous explorerez sont truffés de pastilles lumineuses de différentes couleurs qu'il faudra systématiquement ramasser. Elles se divisent en plusieurs catégories.





Les Lums jaunes d'énergie : ils correspondent aux fragments du cœur du monde qui a explosé en 1000 morceaux. Chacun des 20 niveaux en renferme 50. Si vous récupérer ces derniers, vous pouvez accéder à un stage bonus souvent bien débile. Mais la tâche n'est pas aisée, car si la plupart sont faciles à trouver, certains s'avèrent très bien cachés et/ou difficilement accessibles !

Les Lums roses : lorsque vous tirez dessus, ils permettent à Rayman de se balancer (comme avec une liane) et de franchir ainsi des abysses sans fin.

Les Lums rouges : indispensables, ils redonnent de la vigueur à votre barre de vie.

Les Lums bleus : lorsque Rayman évolue sous l'eau, ils lui permettent de refaire le plein d'oxygène.

Les Lums « checkpoint » : pratiques, ils vous évitent de recommencer tout le niveau, lorsque vous mourrez.

Les cages pirates : vous devez les faire exploser pour libérer les Lums jaunes qu'elles renferment. Seulement voilà, elles ne sont pas toujours faciles à localiser et à atteindre.

Après 4 ans d'absence, le revival de Rayman est époustouflant !









La séquence de ski nautique est un grand moment de plaisir.

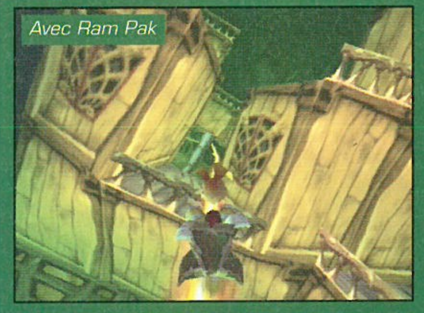
Heureusement, l'arrivée de son vieil ami Globox dans sa cellule lui offre une chance inespérée de s'enfuir. En effet, Globox a amené avec lui une petite dose d'énergie vitale qu'il s'empresse d'offrir à Rayman ! Revigoré par cette cure express, le héros explose une grille d'égout avec son célèbre poing magique et file à l'anglaise. Libre, il peut enfin mettre ses pouvoirs et son courage au service des siens. Seulement voilà, pour parvenir jusqu'à l'infâme Barbe Tranchante, il devra venir à bout de 20 niveaux - correspondant à autant d'univers parallèles - dont la difficulté va crescendo.

Au début de votre quête, les épreuves sont d'une déconcertante facilité. Elles servent, en fait, de tutorial durant lequel vous pourrez apprendre à diriger Rayman et à interagir avec les décors et les personnages secondaires. Passée cette phase d'apprentissage, les choses se corsent alors très sérieusement. Dès le quatrième niveau, le challenge devient plus complexe : récupérer 50 Lums d'énergie pour accéder aux niveaux cachés, libérer les amis de Rayman pour qu'ils puissent lui enseigner de nouvelles aptitudes, résoudre des petites énigmes ou encore affronter des tonnes de boss... Tel sera rapidement votre lot quotidien.

De la plate-forme à tous les niveaux

Fidèle au premier épisode, Rayman 2 est un titre tourné quasi exclusivement vers la plate-forme. Seule différence, l'univers est désormais intégralement en 3D temps réel ! Et ça change tout... Durant votre long périple en compagnie de Rayman, vous devrez donc apprendre à composer avec l'architecture complexe des niveaux. Pour cela, la technique est simple.

Le Ram Pak : IN-DIS-PEN-SA-BLE !





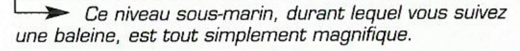
Difficile de vous montrer, en photos, à quel point le Ram Pak booste les graphismes de Rayman 2 ! C'est bien simple : sans cet accessoire, le jeu est déjà un des plus beaux de la N64 mais, malheureusement, l'effet de flou est omniprésent et la définition pas vraiment top. Pour gommer ces défauts, l'ajout du Ram Pak est donc indispensable. Dans cette configuration, les graphismes gagnent en finesse et le flou disparaît. Tout simplement superbe !



Les courses-poursuites sont beaucoup plus impressionnantes lorsqu'elles sont vues depuis la gueule de votre poursuivant...



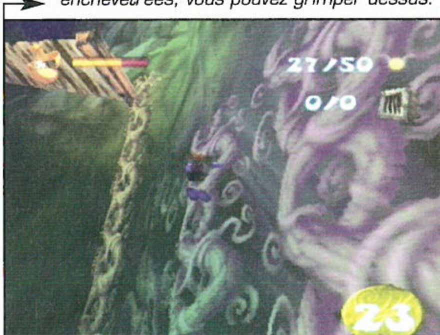
Les boss du jeu ne sont pas très difficiles à battre, pour peu que l'on réfléchisse deux secondes.



Ce niveau sous-marin, durant lequel vous suivez une baleine, est tout simplement magnifique.



Lorsque les falaises sont recouvertes de lianes enchevêtrées, vous pouvez grimper dessus.



Rayman 2 The Great Escape



Vous devrez impérativement maîtriser les sauts, les vols planés et les tirs et faire preuve de réflexes aiguisés, d'une dextérité infaillible et d'une concentration hors pair. Difficiles, les aventures de Rayman ? Oui et non. Oui, parce que les niveaux sont truffés d'items cachés et de zones difficilement accessibles. Non, parce que les continues sont infinies et que vous n'êtes pas obligé de finir chaque niveau à 100 % pour passer au suivant. Bref, Rayman 2 s'adresse réellement à tous les types de joueurs. Les acharnés, qui voudront découvrir tous les stages bonus, et les novices, qui pourront parcourir le jeu en diagonale ! Dans tous les cas, l'expérience que vous vivrez sera vraiment fabuleuse. Vous découvrirez des univers aux graphismes magnifiques (surtout avec un Ram Pak), aux ambiances toujours de bon goût et aux challenges ultra variés, le tout servi par un moteur 3D impeccable et une bande son excellente... Bref, Rayman 2 frôle la perfection en matière de plates-formes 3D. Frôle, car on pourra lui reprocher quelques petits défauts. L'environnement 3D n'est pas toujours très « lisible », occasionnant parfois quelques erreurs de jugement dans les actions à effectuer et certains passages sont vraiment très (trop ?) balèzes. Enfin, on pourra également reprocher à Rayman le côté un peu trop gamin de son scénario, ainsi que l'impossibilité de zapper les très nombreuses scènes cinématiques. Cependant, il faudrait vraiment être de très mauvaise fois pour trouver là une raison suffisante pour le bouder... Non, Rayman 2 est un chef-d'œuvre, peut-être même - n'ayons pas peur des mots - le plus grand jeu de plate-forme de la N64.

Elwood

Cinématiques en pagaille

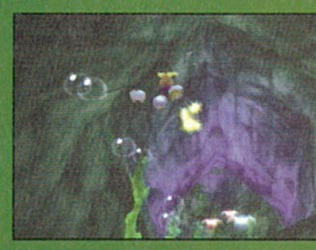


Que ce soit au début d'un niveau ou à certains moments-clés, les cinématiques sont légion. Utilisant le mo-teur 3D du jeu, ces petites séquences graphiquement très réussies mettent en scène les personnages secondaires que Rayman croise régulièrement et dévoilent les rebondissements du scénario. Seulement voilà, il est impossible de zapper ces cut-scenes ! La plaie...

Des actions variées

Au cours de son aventure, Rayman récupère de nouvelles aptitudes, grâce à son amie la fée Ly. Au final, sa palette de mouvement s'avère très complète : courir, marcher, sauter, grimper aux falaises, nager, planer, voler, porter des objets, lancer des super attaques, se balancer au-dessus du vide... Y a pas à dire, Rayman sait tout faire !

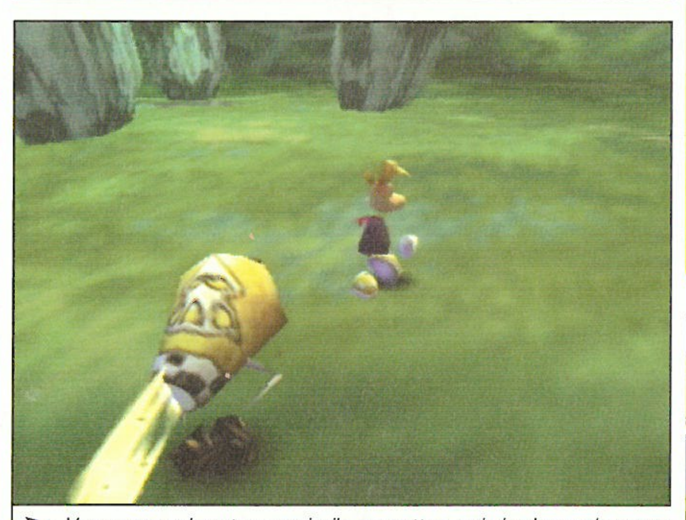












Vous pouvez dompter ce missile sur pattes, puis le chevaucher pour franchir certains passages.

Notes



16 Technique
Rarement une cartouche N64 aura atteint une telle qualité graphique, surtout avec le Ram Pak !



16 Esthétique
Environnements graphiquement sublimes et personnages au look très réussi.



15 Animation
Zéro clipping, une profondeur de champ excellente et très peu de ralentissements.



15 Maniabilité
Rayman peut exécuter des tonnes d'actions. Le maîtriser requiert doigté et sang-froid.



14 Sons
Musiques discrètes et bruitages complètement débiles... Dans le ton.



16 Durée de vie
Avec un paquet de niveaux cachés, Rayman 2 vous résistera un bon moment.

Plus
Un des plus beaux jeux de plate-forme sur N64
Un héros légendaire pour une longue quête

Moins
Certains niveaux nécessitent du calme
Polyos du paddle, passez votre chemin !

Note d'intérêt



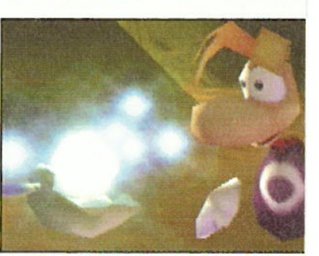
8/10 Sans Ram Pak



9/10 Avec Ram Pak

Plus loin...

Quatre ans de travail acharné auront été nécessaires à Michel Ancel et à son équipe pour concevoir et mener à son terme le projet Rayman 2 ! Avec 4 versions au compteur (N64, PlayStation, Dreamcast et PC), le come-back du plus démembré des héros touche ainsi tous les supports. Une consécration pour la mascotte d'Ubi Soft.



L'avis d'Elwood

Petits ou grands, vous ne résisterez pas longtemps aux charmes de ce Rayman 2. La N64 est exploitée à fond, le Ram Pak affine les fabuleux graphismes, le gameplay mise sur la variété et la richesse et ce cher Rayman n'a rien perdu de son charisme. A moins d'être allergique aux jeux de plate-forme, cette cartouche est incontournable !

L'avis de TSR

Réussite technique autant que ludique, Rayman est la preuve qu'avec un peu de temps (4 ans de travail) et deux trois potes (plus de 200 personnes !), on peut faire un jeu d'exception. Ubi Soft a souhaité avoir un titre unique, d'une qualité inégalée ? Le pari bien qu'audacieux est parfaitement réussi.

Difintel - Micro

+ DE 170 MAGASINS

N°1 DU JEU VIDÉO/MULTIMÉDIA EN EUROPE

Achète ! Vends ! Echange ! et viens **tester** les toutes dernières **NOUVEAUTÉS** dans notre Espace Club.

CLUB Dif' — Difintel - Micro — Bruno VÉRAN

→ de -30% → à -70% sur l'achat de jeux d'occasion



Wizards of the Coast

SPÉCIAL MOBILES !

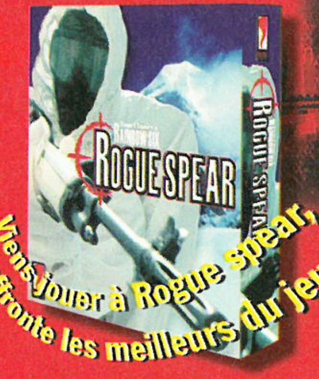
Viens découvrir tous les accessoires **JAMES BOND 007** et participe au **GRAND JEU Top Suxess***

Top suXess — JAMES BOND 007
10 Home Cinéma
100 Vidéothèques intégrales de 007
10 000 Places de Cinéma
A GAGNER

Tomorrow Never Dies

…u 2 au 23 novembre

DINO CRISIS — PlayStation — CAPCOM



Viens jouer à Rogue spear, et affronte les meilleurs du jeu en réseau

Avec notre partenaire **GOA** — les joueurs font la loi — www.goa.com

HABILLE TA CONSOLE CHEZ DIF !

SUPER ! 49F*

* prix généralement constaté

Renseigne-toi dans ta boutique Difintel.

N°1 du Jeu Vidéo/Multimédia en Europe !

…RANCE	
…lley	04 79 81 00 34
…urg en Bresse	04 74 23 13 54
…rney Voltaire	04 50 40 43 43
…auny	03 23 38 00 10
…on	03 23 79 08 84
…issons	03 23 59 18 18
…ers-Cotterêts	03 23 76 21 72
…p	04 92 52 72 74
…ndelieu	04 93 93 54 33
…nton	04 93 28 26 55
…dez	05 65 67 06 15
…es	06 07 06 04 30
…s-sur-Mer	04 42 05 96 88
…ons-de-Provence	04 90 56 62 30
…yeux	02 31 51 00 99
…nfleur	02 31 89 75 00
…ieux	02 31 63 07 77
…e	02 31 67 97 67
…rillac	04 71 43 56 56
… Rochelle	05 46 51 86 86
…yan	05 46 22 15 04
…ntes	05 46 93 51 75
…ve	05 55 24 47 87
…on	03 80 70 15 79
…deac	02 96 66 02 05

24 Bergerac	05 53 73 30 28
24 Périgueux	05 53 53 55 54
25 Montbelliard	03 81 94 17 09
26 Romans	04 75 72 78 34
26 Valence	04 75 78 09 68
27 Le Neubourg	02 32 07 00 35
28 Chartres	02 37 36 44 22
29 Quimper	02 98 53 52 40
30 Ales	04 66 52 44 66
31 Fenouillet	05 61 70 81 05
31 Muret	05 34 46 07 70
31 Roques-sur-Garonne	05 61 72 06 64
31 Toulouse	05 61 21 22 02
33 Arcachon	05 56 83 58 23
33 Bordeaux	05 56 79 05 52
33 Langon	05 56 63 00 33
33 Libourne	05 57 25 98 85
34 Agde	04 67 21 32 71
34 Béziers	04 67 49 01 65
34 Sete	04 67 46 16 18
35 Fougères	02 99 94 21 00
37 Tours	02 47 75 50 01
38 Grenoble G.Place	04 76 09 26 68
38 Grenoble C. Berriat	04 76 43 27 93
38 Bourgoin	04 74 43 29 53
38 Voiron	04 76 67 46 95
39 Dole	03 84 72 68 67

39 Lons Le Saunier	03 84 24 41 59
40 Dax	05 58 56 29 03
40 Mont-de-Marsan	05 58 45 06 08
41 Vendôme	02 54 67 00 90
42 St-Etienne	04 77 49 00 69
43 Vals-Prés-Le-Puy	04 71 04 26 91
44 Nantes (Orvault)	02 40 59 53 00
45 Orléans	02 38 62 76 76
47 Agen	05 53 77 38 39
47 Agen 2	05 53 77 28 08
47 Villeneuve sur Lot	05 53 36 15 44
50 Cherbourg	02 33 44 00 86
51 Chalons en Champ	03 26 68 49 49
51 Mourmelon-Le-Grand	03 26 66 49 49
54 Nancy	03 83 30 45 67
55 Verdun	03 29 86 78 08
56 Locmine	02 97 60 01 57
56 Lorient	02 97 35 08 91
57 Forbach	03 87 88 67 16
57 Metz	03 87 74 65 70
59 Hazebrouck	03 28 50 10 16
60 Beauvais	03 44 48 53 60
61 Alençon	02 33 26 11 00
61 Argentan	02 33 67 29 00
61 L'Aigle	02 33 34 27 00
62 Boulogne-sur-Mer	03 21 94 03 02
62 Calais	03 21 19 07 00

62 Lens	03 21 78 75 40
64 Biarritz	05 59 24 39 07
65 Lourdes	05 62 42 30 68
67 Haguenau	03 88 63 88 36
69 Lyon (8ème)	04 72 78 60 84
69 Villefranche/Saône	04 74 07 11 50
71 Digouin	03 85 53 75 73
71 Macon	03 85 39 09 52
71 Montceau-Les-Mines	03 85 57 29 49
71 Le Creusot	03 85 55 08 02
72 La Flèche	02 43 94 99 79
72 Le Mans	02 43 82 68 14
75 Paris 17ème	01 47 64 15 96
76 Rouen	02 35 73 68 50
77 Chelles	01 64 21 55 44
77 Fontainebleau	01 60 71 91 14
77 Lagny	01 64 12 34 81
77 Nemours	05 53 77 28 08
77 Pontault Combault	01 60 29 53 76
78 Elancourt	01 30 13 87 30
78 Maisons Laffitte	01 39 62 48 34
78 Montigny le Bretonneux	01 39 44 06 76
78 Poissy	01 30 06 06 88
78 Plaisir	01 30 07 52 81
78 Versailles	01 39 24 13 00
79 Partenay	05 49 94 10 27
81 Albi	05 63 49 02 99

81 Castres	05 63 35 19 86
82 Montauban	05 63 92 13 13
83 Toulon	04 94 91 17 91
84 Avignon	04 90 86 41 66
84 Carpentras	04 90 60 10 11
84 Orange	04 90 34 47 13
84 Valréas	04 90 28 12 00
85 Challans	02 51 49 77 92
86 Poitiers	05 49 41 77 45
87 Limoges	05 55 33 74 43
88 Epinal	03 29 82 06 97
89 Auxerre	03 86 72 95 60
91 St Germain les Corbeil	01 60 75 93 00
92 Neuilly-sur-Seine	01 47 45 17 97
93 Livry Gargan	01 43 30 24 25
93 Montreuil	01 48 97 05 54
93 Tremblay-en-France	01 49 63 19 93
94 Maison Alfort	01 48 93 35 14
95 Argenteuil	01 30 76 17 17
95 Sarcelles	01 39 92 47 16
97 Cayenne	05 94 28 25 28
97 Fort de France	05 96 70 79 67
98 Nouméa	00 687 26 43 34

SUISSE
- 3 magasins.

ESPAGNE
- 10 magasins.

BELGIQUE
- 2 magasins : Mons. 065 84 60 33
- Saint Ghislain

OUVERTURES PROCHAINES

FRANCE/DOM-TOM
- Rueil-Malmaison • Longwy • Crépy-en-Valois • Clermont-Ferrand • La Reunion • Roubaix • Tourcoing • LaTour du Pin • Revel • Bayonne • Nice • Vitré • Thionville • Neuilly-sur-Seine • Marmande • Hauteville • Dreux • Evreux • Fos-sur-Mer II.

ITALIE
- Alessandria.

MAROC
- Casablanca.

PORTUGAL
- Lisbonne.

* Jeu gratuit sans obligation d'achat, valable jusqu'au 31 mars 2000 dans les magasins Difintel-Micro participant à l'opération. Conditions en boutique.

Machine **PlayStation** Genre **Combat de vers**



Worms Armageddon

mega joypad star

Trahison, cruauté, violence, fourberie... Avec Worms Armageddon, vous serez à bonne école ! Pour une fois que la guerre nous fait marrer, on ne va pas s'en priver !

Aahh... Si ce second épisode de Worms était sorti avant, le père Eltsine n'aurait pas eu à se divertir en Tchétchénie ! Worms Armageddon vous remet dans la peau d'une troupe de vers implacables, pour une nouvelle cuvée de massacres placée sous le signe de l'humour et de la fourberie. Bien évidemment, tout l'intérêt de ce titre réside dans les parties en mode multijoueurs, source intarissable de plaisirs et de connivences calculées. Pour tout vous dire, Worms, à la rédaction, c'est un peu comme une tradition, une religion, un rite d'initiation. Un passage obligatoire qui vous ouvre les yeux sur les dures réalités de l'existence, et la prise de conscience du droit du plus fort. Car, comme dirait la philosophe américaine Sarah Connor dans Terminator 2 : « La vie ça fait mal ». Et elle a plutôt supra-raison sur ce coup.

La loi du plus fourbe

« Une alliance par seconde ». C'est la définition que vous donnerait T.S.R. sur la stratégie à employer pour subsister le plus longtemps dans Worms Armageddon. Mais avant de continuer, nous allons vous rappeler les règles essentielles et immuables qui régissent le monde hostile de nos amis les vers. Déjà, il faut savoir que les parties se divisent en rounds ou tours, dans lesquels les joueurs sont invités à effectuer une action en un temps limité. Cela peut être une attaque avec une arme, ou une lâche téléportation dans une zone de sécurité. En résumé, le but de la manœuvre sera d'infliger le plus de dégâts possibles à l'ennemi en utilisant l'arme adéquate, adaptée à la situation. C'est pourquoi il faudra vous prémunir des actes manqués tels que les chutes vertigineuses ou encore une utilisation médiocre de votre arsenal, pour ne pas avoir à en pâtir au prochain tour. Car un véritable as de Worms se doit d'anticiper les actions de ses adversaires en usant d'un minimum de jugeote, et d'un maximum de stratégie. Le reste ne requérant que de viles prédispositions à la fourberie...

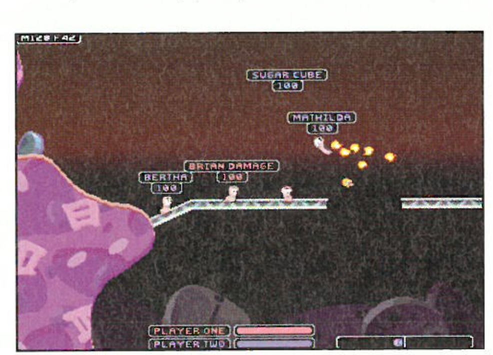
Le pauvre Screetch n'a pas vu la mine sur laquelle il se trouvait !







Un bon coup de bazooka dans la mine et Marge ne sera plus qu'un souvenir !









fiche technique

Editeur	Ubi Soft
Distributeur	Team 17
Genre	Combat de vers
Nbre de joueurs	1 à 16
Niveaux de difficulté	4
Difficulté	Moyenne
Continue	Sauvegardes
Nbre de niveaux	Des milliards
Spécial	Utilise la mauvaise foi
Existe sur	PC et bientôt N64



Odin regarde The Queen s'envoler sous l'effet de
a dynamite.

« Trouillard, je te ferai la peau ! »



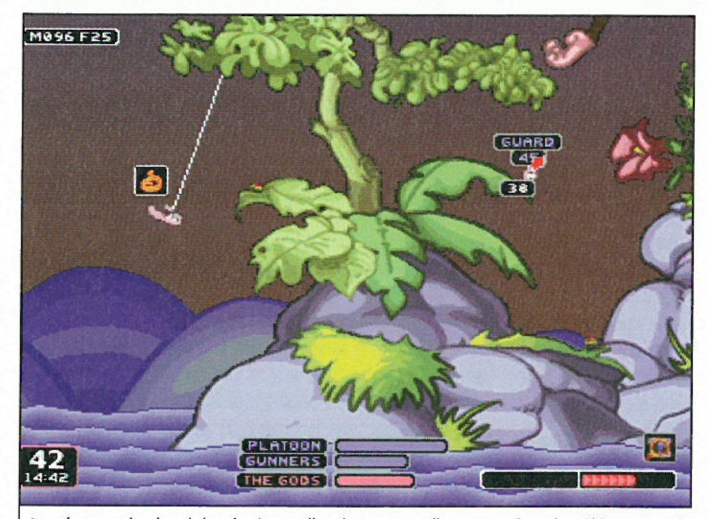


Worms puissance deux !

i on retrouve les options de base du premier opus éditer un niveau aléatoirement, paramétrer le temps t les victoires...), l'interface nous permettra en sus e placer nos troupes manuellement dans les stages, u encore d'utiliser des équipes préétablies (équipe es Dieux, du Mal...) pour nous soustraire à la fastidieuse et pénible opération d'entrée des noms. De lus, des armes inédites viendront égayer la déjà rès riche panoplie des artifices de mort, avec omme nouveauté marquante la taupe explosive, ui creuse dans le sol et pulvérise les vers terrés ans les recoins des cartes. En parlant de moyen e dissuasion ridicule, il y a aussi le Homing-pigeon, n volatile à tête chercheuse qui cause beaucoup e dommage à l'impact... Bref, on bénéficiera de ivers cadeaux du ciel (bonus parachuté en cours e réjouissances sur la zone de combat) pour rythner nos parties ! Jouissant de tas de modes de ux géniaux (Training, Missions, Deathmatch...) et 'un intérêt infini, Worms Armageddon remplacera acilement les habituelles parties de bridge avec rand-mère ! Un hit en puissance !

Kendy





La corde de ninja s'avère utile si vous ne disposez plus de téléporteur !

Jn Dragon Punch tout droit inspiré de Street Fighter ! Vive les clins d'œil !

Le maître de Ver

Un mode Training vous enseignera l'art de la guerre via des petites épreuves bien sympathiques. Plusieurs sections de travail seront à votre disposition : le tir aux armes, le lancé de grenades et de moutons piégés, l'escalade et bien d'autres surprises ! Parfois, apprendre sur le tas ne suffit pas. C'est pourquoi se parfaire aux techniques de combats peut, sur le terrain, faire la différence.



Notes



Technique
C'est de la 2D classique mais efficace. Rien de marquant toutefois.



Esthétique
Les graphismes ont été retravaillés et les vers jouissent d'un rendu plus cartoonesque.



Animation
Des vers qui bougent, ça donnent forcément pas grand-chose à l'écran...



Maniabilité
La prise en main s'avère très aisée malgré l'apparente complexité des options.



Sons
Les musiques grandioses se combinent avec les réflexions nasillardes des lombrics ! A mourir de rire !



Durée de vie
L'éditeur de niveaux et la variété d'armes vicieuses qu'offre le soft lui prodigue une durée de vie quasi-infinie !



Plus
Un jeu efficace en multijoueurs. Des tonnes d'options et d'armes.

Moins
Il n'y a plus de replay.



Note d'intérêt

Plus loin...

En tant que grand fourbe devant l'éternel, je me devais de vous dévoiler quelques secrets pour garantir une victoire facile en multijoueurs. Pour cela, suivez les commandements suivants :
- Plusieurs pactes tu signeras et tu violeras.
- Au plus avantagé tu t'allieras.
- Point de pitié tu n'éprouveras.
- Les yeux doux tu feras, une erreur ton adversaire commettra.

Si avec ces conseils avisés, vous n'êtes pas avancé, c'est qu'il n'y a plus rien à faire pour votre cas !





amais un jeu de stratégie n'aura été aussi hilarant et captivant que ce Worms Armageddon. , à plusieurs, c'est l'ambiance de fête assurée, seul, il restera tout aussi attractif. Des raphismes améliorés, de nouvelles possibilités de dessouder les potes, des options à foison, us que jamais il faudra vous rallier à la cause de Worms au nom de la bonne humeur !

L'avis de RaHaN

Si vous cherchez un soft multijoueurs original, ultra fendard, facile d'accès et à la durée de vie illimitée, ce nouveau volet de Worms est fait pour vous. Un titre à mourir de rire, au principe toujours aussi savoureux. C'est trop bien de se latter à coups de moutons explosifs.

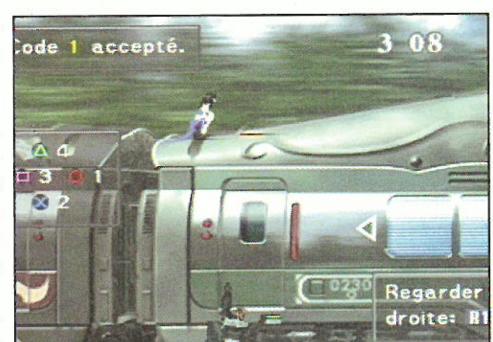


Final Fantasy VIII

En novembre 97, Final Fantasy VII faisait découvrir aux joueurs européens un genre alors quasiment inconnu : le RPG. La magie de la série opérait immédiatement. Près de deux ans plus tard et dans un registre différent, son successeur parviendra probablement à prolonger le mythe.

Lorsque Square met en place une équipe regroupant près de 200 artistes du jeu vidéo, tout le monde s'attend à voir naître un chef-d'œuvre, surtout lorsque son nom débute par Final Fantasy ! Ainsi, depuis les premières images dévoilées et après sa sortie japonaise, le 11 février dernier, Final Fantasy VIII n'a eu de cesse de faire fantasmer des millions de joueurs. Mais à cela rien d'anormal, lorsqu'on connaît la renommée de la saga et, surtout, celle du septième volet encore tout auréolé de son succès international. Promis à un avenir tout aussi radieux, FFVIII aura mis près de dix mois, avant de nous parvenir en version française. De longs mois d'attente avant de goûter définitivement au plaisir d'une grande aventure épique, voilà qui vous met obligatoirement l'eau à la bouche mais décuple dans le même temps vos exigences. Square parviendra-t-il de nouveau à nous émerveiller à la hauteur de nos espérances ? Une seule certitude pour l'instant : vous détiendrez la réponse dans quelques minutes.



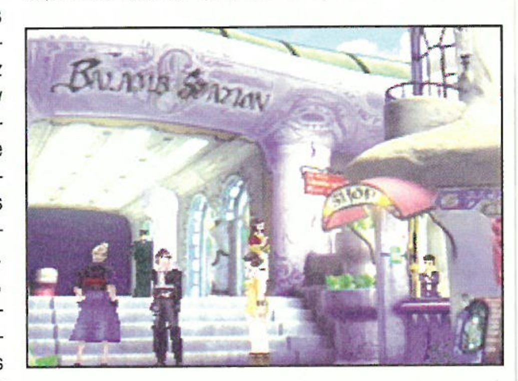


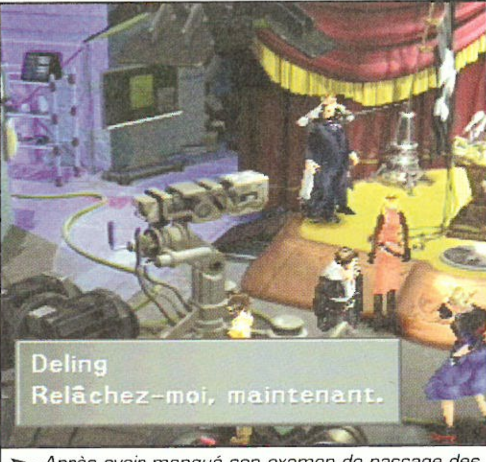
Une œuvre unique

Episode après épisode, chaque Final Fantasy parvient toujours à fasciner par la qualité de ses environnements graphiques et grâce à son ambiance unique. Soyez sans crainte, le dernier-né de la saga fait naturellement honneur à cette tradition d'excellence. Avec son armée d'artistes talentueux, Square a créé ici un monde aussi crédible qu'esthétiquement sublime avec les désormais habituels décors en 2D pré-calculée dans lesquels sont intégrés des personnages 3D. Comparé au style assez heroic fantasy de FFVII, l'univers de Final Fantasy VIII paraît néanmoins plus moderne avec une architecture beaucoup plus futuriste et stylisée. Cette évolution graphique, qui rend peut-être les environnements un peu moins chaleureux mais plus réalistes, s'accompagne de l'abandon de la représentation des personnages en SD (Super Deformed). En travaillant sur l'apparence humaine des héros, les développeurs souhaitaient ainsi rendre l'aventure plus vivante. Et l'adjonction réussie de nombreuses animations censées refléter les réactions et émotions des personnages apporte la touche finale à cette volonté de réalisme. Nous n'évoquerons alors que succinctement les phases de combat caractérisées par un véritable déluge d'effets spéciaux saisissants de beauté et de variété. Du grand art, un point c'est tout. Alors, même si les environnements graphiques paraissent parfois un peu ternes, les angles de caméra un chouia distants, et si les différents protagonistes ne s'intègrent pas aussi bien que dans un Resident Evil, par exemple (qui utilise le même style de réalisation), le design général des lieux s'illustre par son exceptionnelle qualité visuelle. En outre, l'atmosphère qui se dégage de l'aventure reste, elle aussi, incroyablement prenante, tandis que la bonne traduction des dialogues permet enfin de profiter pleinement du scénario. Mais Final Fantasy VIII n'a pas encore fini de vous étonner.

Une orientation déconcertante

Pourtant, malgré sa représentation graphique proche de celle de FFVII, autant l'avouer tout de suite, Final Fantasy VIII peut être considéré comme un changement de cap assez radical dans l'histoire de la série. Naturellement, comme tous ceux qui tentent d'expérimenter de nouvelles voies, Square a quelque peu tâtonné, afin de trouver le



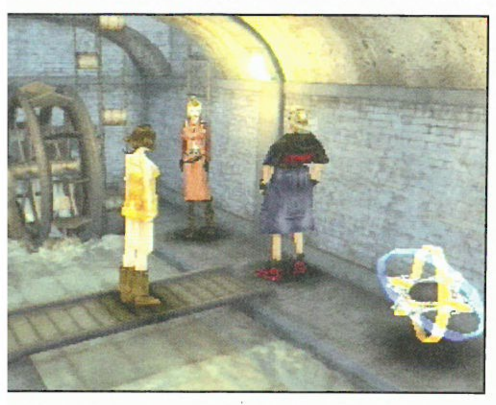


Après avoir manqué son examen de passage des Seed, Seifer décidera d'agir pour son propre compte.

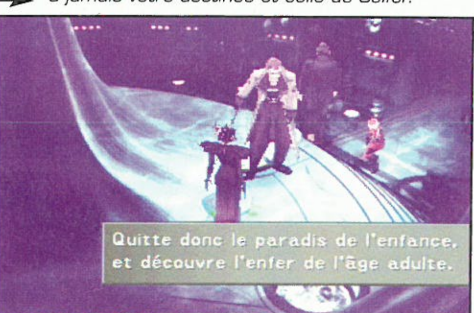
fiche technique

Editeur	Square
Développeur	Square Co.
Genre	Jeu de rôle
Nbre de joueurs	1
Niveau de difficulté	Aucun
Difficulté	Moyenne
Continue	Sauvegardes
Nbre de CD	4
Spécial	Dual Shock
Existe sur	PC CD-rom (bientôt)





La première rencontre avec la sorcière Edéa scellera à jamais votre destinée et celle de Seifer.

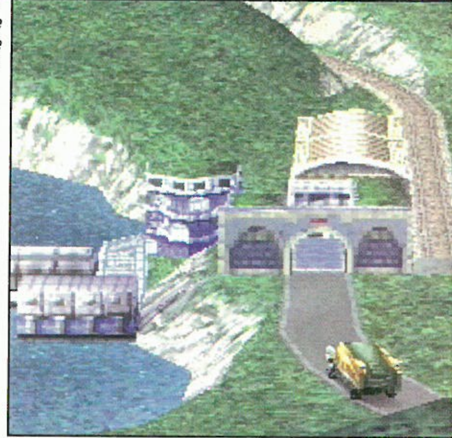




Le chef des résistants n'est autre que le père de Linoa. C'est lui qui supervisera la tentative d'attentat de la sorcière Edéa.



Il faudra attendre le troisième CD avant d'être réellement libre d'explorer la carte. Une longue attente.



meilleur équilibre entre innovation et tradition. Dans cette nouvelle mouture, les bonnes comme les mauvaises surprises coïncident donc. Explications. Plus l'aventure avance et plus les amoureux de la série s'accorderont pour déclarer que ce huitième volet n'est pas vraiment un Final Fantasy ! N'allez pas pour autant en conclure que le jeu est raté, loin de là. Mais pourtant, il est indéniable qu'il ne dégage pas la même force que ses illustres prédécesseurs. Cela est probablement lié au déséquilibre qui existe désormais entre le scénario et l'action. En effet, le producteur de la série, Hironobu Sakaguchi, a souhaité ici mettre l'accent sur l'histoire et la psychologie des protagonistes. Les relations complexes entretenues par les héros, les émotions plus marquées ainsi que les rebondissements qui se succèdent à un rythme particulièrement soutenu constituent les effets positifs de cette décision. Mais on notera aussi des répercussions plus contestables. Le fait que la prédominance du scénario rende l'aventure excessivement dirigiste constitue la première d'entre elles. Ainsi, plus souvent que dans Final Fantasy VII, vous aurez parfois la désagréable sensation d'être les spectateurs passifs d'un grand film. Les héros adorent avoir de longues discussions avant de partir à l'aventure, vous aurez été prévenu. En outre, la liberté



Des invocations à grand spectacle

Dès les premiers affrontements, vous comprendrez combien les Guardians Force seront nécessaires au bon déroulement de votre aventure. Pourtant, avant de pouvoir les compter en tant qu'alliés, il vous faudra souvent découvrir et apprivoiser ces monstres. Une tâche de longue haleine puisqu'il en existe 17 dont de nombreux excessivement bien cachés. Finalement, une fois découverts, il vous suffira de les entraîner lors des combats afin qu'ils gagnent de l'expérience et deviennent toujours plus puissants. Seul petit inconvénient à leur utilisation : ses séquences sont généralement assez longues et ne peuvent être interrompues. Alors, même si elles sont éblouissantes, lorsque vous les aurez vues pour la vingt-huitième fois consécutive, elles pourront finir par lasser sérieusement. Restez zen, car ce sera bel et bien le prix à payer pour franchir tous les dangers qui ne manqueront pas de vous accabler.



Final Fantasy VIII



Des images d'une beauté confondante

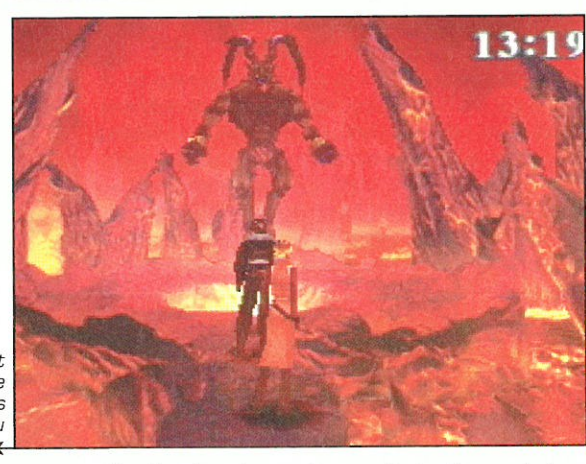
Souvenez-vous, Final Fantasy VII avait conquis beaucoup de joueurs grâce à la qualité de ses séquences cinématiques. Eh bien, soyez assuré qu'il ne s'agissait que de brouillons par rapport à celles que vous découvrirez dans Final Fantasy VIII ! Servis par une mise en scène dynamique et un incroyable réalisme des situations, ces passages sont si sidérants que les personnages paraissent prendre vie. Les scènes du bal avec Squall et Linoa ou encore le combat contre la prêtresse Edéa resteront longtemps gravés dans la mémoire des joueurs. A tel point que nous pouvons aisément déclarer que les graphistes de Square ont atteint un niveau de qualité leur permettant de rivaliser avec les longs-métrages d'animation de Disney ou Dreamworks. Si Square souhaite définitivement réunir jeu vidéo et cinéma sur PlayStation 2, il y sera presque déjà parvenu avec Final Fantasy VIII.



Un sérieux remaniement du gameplay fait de Final Fantasy VIII un épisode bien atypique

En regroupant leurs dernières forces, vos héros pourront lancer une Limite dévastatrice. Imparable.





La plupart des Guardians Force doivent d'abord être terrassés avant de pouvoir être apprivoisés. Vous rencontrerez Ifrit, le génie du feu, au début de l'aventure.









d'exploration n'apparaît que très tardivement dans le jeu, puisque toute la première moitié de l'aventure est constituée de missions définies avec précision. Bien évidemment, l'histoire, mêlant allégrement complots politiques et intrigues amoureuses, reste passionnante et bien menée, mais certains lui reprocheront d'occuper une place trop importante et de casser le rythme du jeu. Cette situation a poussé les développeurs à remodeler en profondeur le gameplay général du jeu. La plus flagrante des évolutions a touché le système de combat dans son ensemble. Ainsi, outre la disparition des points de magie qui risque de prodigieusement irriter les fans de la série (maintenant, on vole les sorts aux adversaires) et l'absence d'achat d'armes et armures (on les améliore chez le forgeron du coin), le rôle des invocations occupe désormais une place primordiale. Appelés Guardian Force, ces monstrueux alliés aux incroyables pouvoirs peuvent quasiment être considérés comme des héros à part entière puisqu'ils gagneront de l'expérience au fil des combats. Sachez enfin que ce sont eux qui vous permettront d'avoir accès à vos différentes habilités. Sans eux, impossible de voler ou d'utiliser objets et magie. Ainsi, lorsqu'on le compare à ses prédécesseurs, ce système de combat, mettant en avant la puissance des Guardians Force, facilite la prise en main pour les joueurs novices,

Ambiance fleur bleue

Dans la lignée du Titanic de James Cameron, les émotions et l'amour en général occupent une place primordiale dans Final Fantasy VIII. Ainsi, bien que les thèmes classiques de la série restent présents, l'histoire est ici surtout axée autour de l'évolution des relations entre les différents protagonistes et, en particulier, autour du fragile couple formé par Squall et Linoa. Vous n'échapperez donc pas à certains passages fleur bleue qui ne sont pas sans rappeler l'ambiance sitcom. Parfois un peu maladroites, souvent assez amusantes, ces séquences sont à l'image des héros qu'elles mettent en scène : touchantes. De plus, en optant pour ce style de scénario, Square a probablement souhaité ouvrir son titre aux joueurs et aux joueuses. Et puis, comme le soulignait si justement mon chocolatier préféré, un peu de finesse dans un monde de brute, cela n'est vraiment pas de refus.







mais permet malheureusement moins de magouilles qu'auparavant. Dommage pour les fans. En somme comme le souhaitaient depuis longtemps les créateurs de la série, Final Fantasy VIII se rapproche véritablement d'un film interactif. Bravoure et émotions ne s'étaient ainsi jamais retrouvées aussi intiment liées dans un jeu dont l'objectif est de satisfaire et d'émerveiller le plus grand nombre de joueurs. Alors, si les habitués du genre risquent d'être un peu désarçonnés par les évolutions de gameplay, et même s'il elle n'est pas exempte de défauts, l'aventure reste passionnante et mérite d'être vécue. Un Final Fantasy bien atypique, mais un excellent RPG.

Gollum

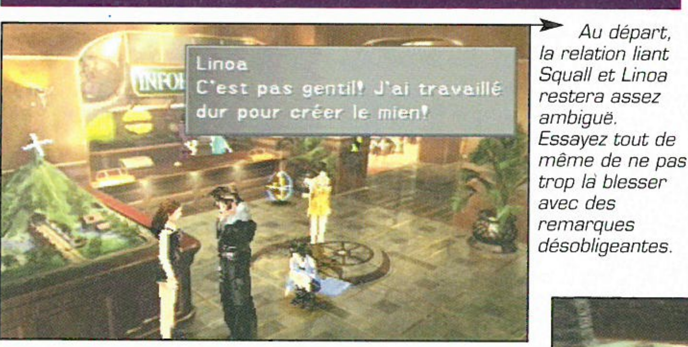
Une épopée romantique et énigmatique



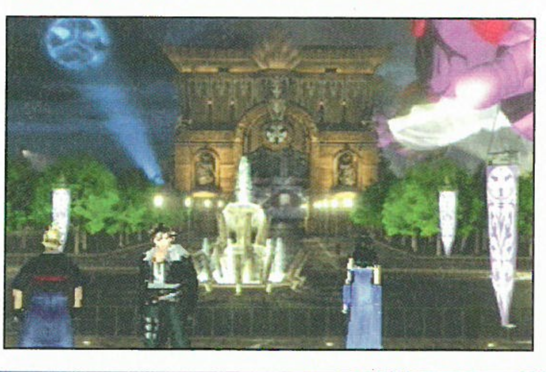


Le scénario de Final Fantasy VIII s'illustre par sa richesse mêlant adroitement histoires sentimentales, complots politiques et destinées tragiques. En voici les grandes lignes. Afin de mettre un terme à la guerre intestine qui déchire le royaume de Galbadia et le duché de Dollet, l'université de Balamb ne cesse de former des troupes d'élite Seed. Vous incarnerez le jeune Squall, l'un des plus brillants étudiants qui, lors de sa première mission en tant que chef d'escadron, rencontrera la douce Linoa, dirigeante d'une organisation de résistance. A partir de ce moment, même s'ils ne se l'avoueront pas tout de suite, leurs deux cœurs s'uniront, décuplant par la même leur volonté de terrasser la prêtresse Edéa dont la puissance machiavélique semble être à l'origine de tous les maux actuels.





Au départ, la relation liant Squall et Linoa restera assez ambiguë. Essayez tout de même de ne pas trop la blesser avec des remarques désobligeantes.



Notes

15 Technique
Les classiques décors en 2D pré-calculée et persos en 3D. Scènes de combat toujours impressionnantes.

17 Esthétique
D'innombrables et superbes environnements fins et détaillés, parfois un peu ternes cependant.

16 Animation
Les personnages se meuvent et expriment leurs sentiments de manière très réaliste. Impressionnant.

14 Maniabilité
Malgré l'excellent tutorial, maîtriser toutes les subtilités des menus requerra un bon temps d'adaptation.

14 Sons
Des musiques d'ambiance de qualité inégale. Un rendu sonore synthétique peut-être trop marqué.

17 Durée de vie
Une aventure de longue haleine où les rebondissements s'enchaînent sur un rythme soutenu.

+ Plus
Une réalisation à couper le souffle.
Une aventure longue et prenante.

– Moins
Un scénario trop dirigiste.
Des combats parfois trop longs.

8/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Le 23 novembre prochain, à Yokohama, se déroulera le Square Millenium. Lors de cette importante conférence, la société devrait dévoiler un Final Fantasy IX ainsi que ses premiers titres PlayStation 2 ! Dire que l'événement est attendu tiendrait de l'euphémisme.



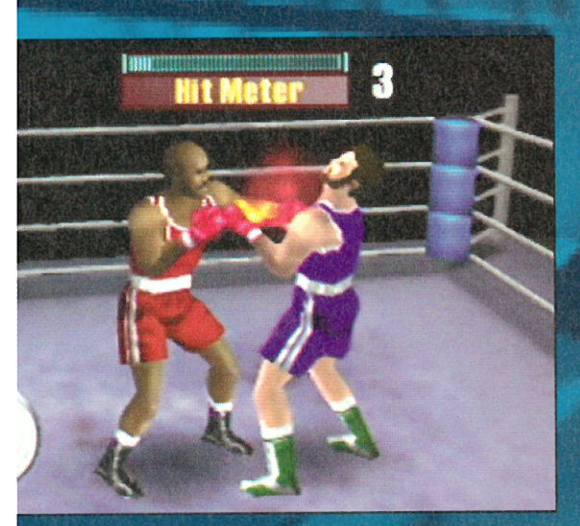
L'avis de Gollum

e scénario à rebondissements et la superbe réalisation de Final Fantasy VIII font de ce tre un chef-d'œuvre. Cela dit, je trouve que cet épisode reste un peu trop dirigiste et offre pas la même profondeur que ses prédécesseurs. Pas d'affolements toutefois, ar FFVIII reste un RPG hors normes indispensable pour tous les amoureux du genre.

L'avis de Greg

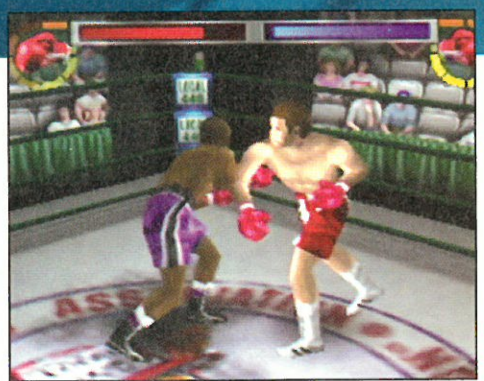
Après le VII, le VIII mieux traduit, plus joli, a de quoi ravir tous les joueurs. Enfin presque, car FFVIII est un très bon RPG, mais un mauvais Final Fantasy. Le scénario un peu léger, les personnages secondaires trop creux et surtout ce principe énervant de monstres qui gagnent en puissance en même temps que vous gâchent le plaisir.





Knock Out Kings 64

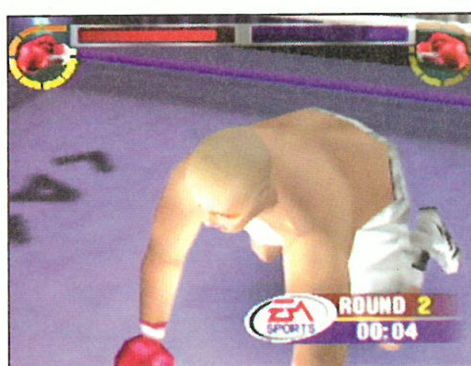
Un an après la version PlayStation, KO Kings débarque sur N64. Une conversion orchestrée de main de maître mais peut-être un peu décalée par rapport au public Nintendo.

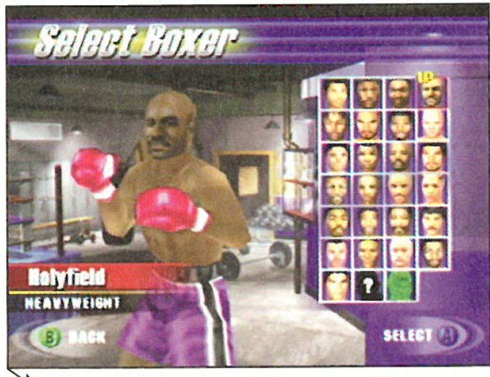


Sur PlayStation, Knock Out Kings n'est pas parvenu à s'imposer comme une simulation de sport incontournable. Le titre d'EA Sports a même essuyé un bide commercial malgré d'indéniables qualités (un gameplay technique et une représentation des boxeurs ultra réaliste). Ce relatif insuccès n'incombait pas seulement au manque d'options mais tout simplement à la nature même de la discipline, à la vision que s'est fait le grand public du noble art. La boxe a, en effet, toujours été considérée comme un sport d'adultes sur lequel plane les spectres de l'argent, de l'arnaque et de la mafia. En effet, pour beaucoup de personnes, voir deux masses aux allures patibulaires s'éclater mutuellement le pif et les arcades sourcilières avec sauvagerie n'a rien de sportif. Le titre d'EA Sports n'a touché finalement que les fans, les fins connaisseurs. Du coup, on peut se demander si cette simulation de boxe est vraiment adaptée au public N64, ce dernier se situant dans une tranche d'âge inférieure à celle des joueurs PlayStation.

Une vision de la boxe réaliste

On est effectivement loin des jeux de baston traditionnels et des délires visuels des combats de Punch Out (Nintendo) ou de Ready 2 Rumble. A l'inverse de ces deux titres résolument orientés arcade, c'est bel et bien de simulation dont il est question ici. Faire le forcing en bourrinant avec frénésie sur les touches du pad ne mène à rien, sinon à l'épuisement et à la défaite. Tout comme la version Play, KO Kings 64 demande un sens aigu de l'observation et une maîtrise parfaite des déplacements, des deux gardes, des esquives et des coups (la panoplie de techniques est nettement plus vaste que celle de R2R et tous les coups ne portent pas de la même manière, il faut respecter certaines distances). Bref, mieux vaut apprendre à boxer scientifique, si l'on souhaite passer le troisième round et c'est ce qui fait la force de ce titre. Bien sûr, cette mouture N64 ne se contente pas d'être un simple portage et corrige en partie les défauts de son homologue 32 bits. Le mode carrière bénéficie dorénavant d'une interface moins austère avec une présentation des coupures de journaux après chaque combat. Sympa. L'absence de championnat officiel se fait quand même sentir. Les phases d'entraînement, qui se limitaient à de simples frappes de sacs gérées par le CPU, ont été remplacées par deux mini-challenges : le premier consiste à mettre un maximum de coups à son sparring- partner en 30 secondes, le second à parer ses assauts. C'est bien, mais EA Sports aurait pu faire preuve d'un peu plus d'imagination en proposant, par exemple, du saut à la corde ou des épreuves de musculation à la Rocky, genre abdos, pompes, développés-





Vous pouvez incarner 26 figures emblématiques de la boxe. La version Play en proposait 35.



Un système d'esquive idéal. Codemasters devrait prendre exemple, pour Prince Naseem.



fiche technique

Editeur	Electronic Arts
Développeur	EA Sports
Genre	Simulation de boxe
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Difficile
Continues	Sauvegardes
Nbre de boxeurs	26
Spécial	Compatible Rumble Pak
Existe sur	PlayStation

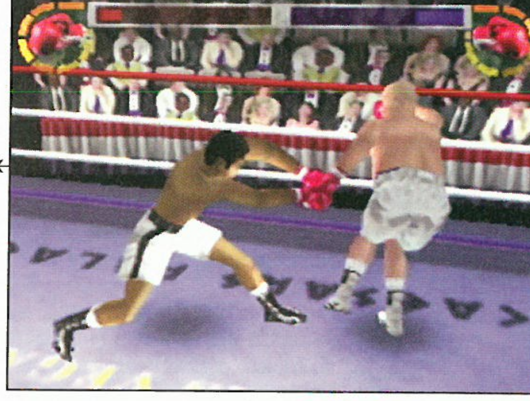


Une simulation de boxe réussie mais aux antipodes de Ready 2 Rumble

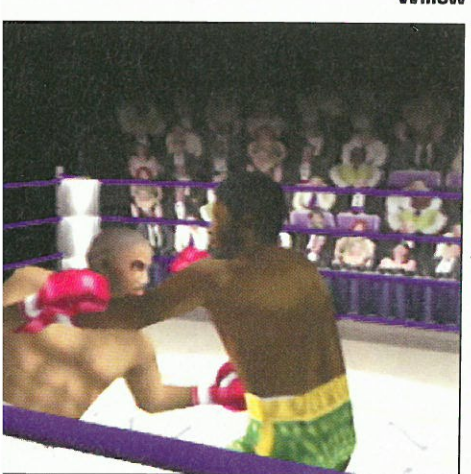
La modélisation des boxeurs est parfaite. Ici, Richard Pryor.

couchés... Une gestion du régime du boxeur eut été également la bienvenue, mais bon. Parmi les autres petits plus, on notera la présence de « signature moves ». Chaque boxeur dispose, en effet, d'un voire deux enchaînements de coups personnalisés. Sinon, la vitesse d'exécution des coups a sensiblement gagné en rapidité, la représentation des rings et du public est moins sommaire et les développeurs ont exagéré les giclées de sang afin de dynamiser les combats. Malgré toutes ces améliorations, KO Kings 64 divise. Kendy, par exemple, le trouve encore un peu lent. C'est vrai, mais cette lenteur relative a le mérite de permettre d'exploiter les esquives (on n'a jamais l'impression d'éviter les coups par hasard) et de ne laisser aucune place au bourrinage. Bref, s'il y a des fans de boxe sur N64, ils devraient y trouver largement leur compte.

Willow

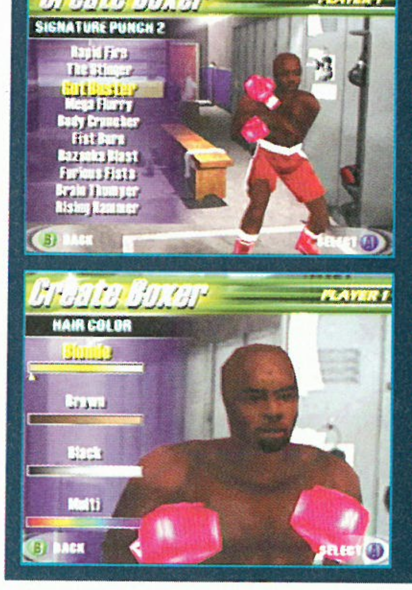


La palette de coups est particulièrement étoffée pour un jeu de boxe. Vous pouvez même repousser l'adversaire en cas de pressing.



Des mouvements d'un réalisme incroyable bien qu'un poil lents.

Cool !



Tout comme la version PlayStation, Knock Out Kings 64 propose un éditeur de boxeurs archi complet. Les boxeurs créés pourront bien entendu être intégrés au mode carrière. Vous avez le choix entre trois catégories (léger, moyen et lourd), deux styles (cogneur ou jeu de jambes). Il est possible de définir la latéralité du boxeur (droitier ou fausse patte), son poids, sa taille, de décider de la balance entre puissance, vitesse et endurance (le nombre de points alloués est limité) et de modifier son apparence. Petit plus par rapport à la version Play, KO Kings 64 vous offre l'option d'assigner des « signatures moves » à votre machine à gnons (10 enchaînements au choix).

Notes


Technique
Quelques légers enchevêtrements de polygones. Motion capture et modélisation exceptionnelles.


Esthétique
La modélisation des boxeurs est tout simplement parfaite, on les reconnaît au premier coup d'œil.


Animation
Une grande leçon de motion capture et de motion blending. Mouvements parfaitement décomposés.


Maniabilité
Bien maîtriser son boxeur demande une phase d'entraînement assez longue. Rien d'insurmontable.


Sons
Des bruitages pêchus et une ambiance de ring explosive. Plus vous mettez de coups plus ça hurle !


Durée de vie
Le mode carrière est assez difficile mais peut lasser. A deux, on s'amuse bien.

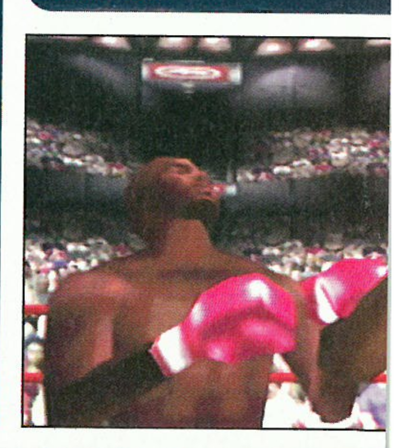

Plus
Un gameplay technique. La motion capture, les ralentis.


Moins
Des mouvements encore un peu lents. Un mode carrière incomplet.


Note d'intérêt
pour les fans de boxe

Plus loin...

Une version 64 bits de Ready 2 Rumble est actuellement en préparation dans les studios de Midway. Ce titre 100 % arcade, limite parodique, devrait logiquement être plus adapté au public N64. Sa sortie est prévue pour la fin d'année 99.



L'avis de Willow

...ai complètement accroché à cette version N64, malgré ses petits défauts. Les ...mbats sont vraiment intéressants, le spectacle est au rendez-vous et, du point de vue ... la réalisation, EA Sports a fait de l'excellent travail (mention spéciale à la modélisation ... à la motion capture). A réserver aux aficionados de la discipline toutefois.

L'avis de Trazom

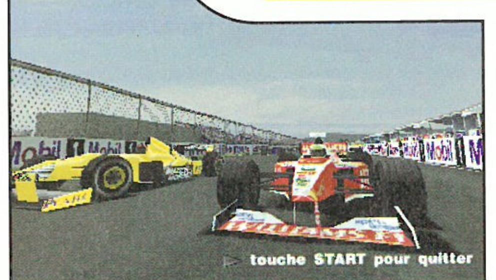
Un sacré bond en avant a été franchi depuis le KO Kings 99. Les graphismes sont plus réalistes, l'éventail de coups a été élargi, les animations sont impeccables (malgré quelques exagérations). Le KO Kings nouveau possède de bien beaux atouts, malgré une certaine lenteur qui pourrait en gêner certains. EA va encore gagner des milliards !

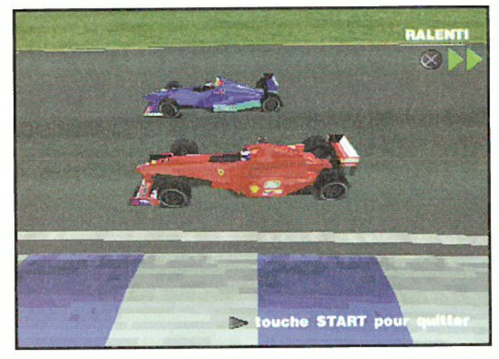


Formula One 99



Après une édition 98 calamiteuse, Psygnosis reprend ses marques avec l'aide de Studio 33 et nous livre une simulation de F1 aboutie. Une bonne surprise, ma foi.





L'un des plus gros ratés de Psygnosis, l'année dernière, fut très certainement Formula One 98. Abandonnée par Bizarre Creation, les initiateurs de la fameuse série, la chouette avait dû trouver dans l'urgence un studio de remplacement (les Ecossais de Visual Sciences), pour développer son jeu de Formule 1 et ainsi respecter les délais qui lui étaient impartis. Le résultat, personne ne l'a oublié : un jeu de course torché à la va-vite (Argh, la réalisation graphique ! Ougl, l'I.A. !) qui ne supportait à aucun moment la comparaison avec son illustre prédécesseur. Autant vous l'avouer tout de suite, quand on a appris que le développement de cette édition 99 avait été confié aux développeurs de Studio 33, on a tous eu ici un petit moment de doute, leur précédente production, Newman Haas, n'étant pas franchement une référence de la course automobile virtuelle.

Alors ? Alors ?

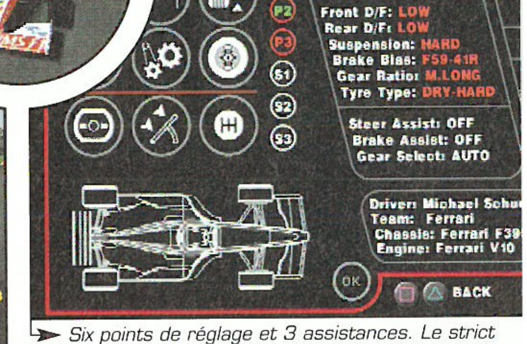
Sans révolutionner le genre, les British de Studio 33 nous livrent là une simulation de F1 d'un excellent niveau. La première bonne surprise vient de la réalisation technique. Il n'y a pas de clippings, on a droit à des petits effets d'environnement mapping sur la coque des F1, le pot d'échappement de votre monoplace crépite lors des réaccélérations violentes, les alentours des circuits regorgent de détails, le phare arrière crée de jolies réverbérations sur le bitume par temps de pluie et le ciel ne se contente pas d'être un simple drap bleu sans vie. Pas de souci, d'un point de vue graphique, ce nouvel opus mérite amplement son macaron 99. Côté sensations, là encore, vous ne serez pas déçu. Le jeu tourne en 30 images par seconde, sans que le moindre ralentissement vienne perturber la course, et propose d'excellentes sensations de vitesse (F1 99 a passé avec succès le test infaillible du virage de Loews de Monaco !). Concernant le comportement de la monoplace, les développeurs ont su trouver un compromis idéal entre arcade et simulation. A l'inverse de F1 97, les pertes d'adhérence sur les bas-côtés sont moins sévères. Disons qu'on peut se permettre un petit écart dans l'herbe grasse à plus de 200 km/h, sans se transformer en toupie. En revanche, les prises de trajectoire sont nettement plus pointues. Impossible ici de monter à pieds joints sur la pédale de frein, en braquant

Un cru 99 d'un excellent niveau

fiche technique

Editeur	Psygnosis
Développeur	Studio 33
Genre	Course de F1
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continue	Sauvegardes
Nbre de circuits	16
Spécial	Compatible Dual Shock
Existe sur	Rien d'autre





Six points de réglage et 3 assistances. Le strict nécessaire.

La conduite est assez technique. Un mauvais freinage dans un virage et c'est le tête-à-queue.





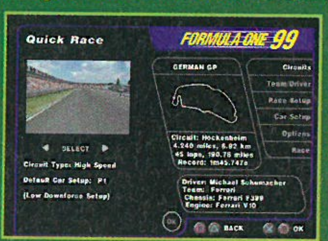
Les pertes d'adhérence sur l'herbe sont assez rares.

comme un sagouin dans un virage. La F1 partira alors gracieusement en sucette, en dessinant de jolies arabesques sur le tarmac ! Enfin, F1 99 corrige l'un des défauts les plus grossiers de la précédente mouture : l'Intelligence Artificielle. Le comportement des concurrents est, cette fois, difficile à prendre en défaut. Leurs trajectoires sont logiques, ils savent éviter les accidents et peuvent être victimes de pannes ou de sorties de piste. Bref, tout va bien. Néanmoins, cette édition 99 est loin d'être parfaite. Le pilotage au stick analogique est insupportable du fait d'une sensibilité exagérée de la direction. Les modes de jeu, quant à eux, se complaisent dans le classicisme : course simple, championnat, course arcade, mode 2 joueurs simpliste au possible (pas de concurrents gérés par le CPU !)... Pourquoi ne pas avoir prévu quelques mises en situation comme dans F1 World Grand Prix 2 sur N64, un mode Carrière ou bien encore un mode Rival (Monaco GP Megadrive) ? Le dernier grief, enfin, porte sur la gestion des dégâts en mode Expert, pas assez réaliste à mon goût. Vous pouvez heurter un concurrent ou une barrière de sécurité à grande vitesse sans subir le moindre dommage. Pour perdre l'aileron avant et fausser la direction, il faut vraiment insister ou rouler à contresens ! Les développeurs n'ont pas non plus pensé à intégrer un petit graphe permettant de surveiller l'état de la voiture et l'usure des pneus. Curieux. En dépit de ces quelques imperfections, Formula One 99 est actuellement le meilleur choix qu'on puisse faire en matière de simu' de F1 sur cette bécane (avec F1 97).

Willow

Du neuf

Le contenu de Formula One 99 reste, somme tout, assez classique. Néanmoins, on note de ci de là la présence de petites nouveautés bienvenues. Tout d'abord, vous pourrez incarner le très décoloré Jacques Villeneuve, ce qui n'était pas le cas dans les précédents jeux de F1, et piloter sur le circuit de Malaisie. Les fainéants qui ne souhaitent pas participer aux séances de qualif' ont l'option d'éditer librement leur grille de départ. Cool. Un petit mode training fort sympathique a également fait son apparition. Ce dernier vous indique la trajectoire idéale, au moyen de plots disposés sur la piste. Sinon, vous pourrez être sanctionné, si vous ne respectez pas la vitesse d'entrée et de sortie des stands (80 km/h à Monaco, 120 km/h pour les autres Grand Prix). Enfin, en cas de carambolages, la voiture de sécurité fera son apparition. Voilà, that's all !





Un effet de pluie dynamique mais moins impressionnant que celui de F1 97.

En cas de collision, les débris restent sur le bitume, sympa.





Aucun bug dans le tunnel et de jolis effets de lumière. Notez la présence des rétros en vue interne.

Notes

16 Technique
Un excellent moteur 3D, fluide et rapide. Clippings et bugs de textures quasi inexistants.

15 Esthétique
Des décors fouillés et une belle modélisation de F1 avec, en prime, des effets de reflet.

16 Animation
Une impression de vitesse très convaincante. Aucun ralentissement à déplorer.

17 Maniabilité
Excellente au pad classique. Avec le Dual Shock, en revanche, la direction est beaucoup trop sensible.

14 Sons
Les bruits de moteur sont identiques aux précédentes versions. Jacques Laffite récite son texte.

15 Durée de vie
Il est préférable de jouer le championnat en mode Expert. Mode 2 joueurs anémique.

+ Plus
Un bon compromis arcade/simulation. La réalisation.

– Moins
Seulement 2 vues externes. La gestion des dégâts, le mode 2 joueurs.

Note d'intérêt



pour les pros



pour les autres

Plus loin...

Le développement de Formula One 99 a mobilisé plus de 35 personnes. Les programmeurs et designers ont visionné plus de 150 heures de retransmission vidéo et n'ont pas hésité à consulter Ewen Honeyman (ex-ingénieur chez Williams), afin de rendre leur produit le plus réaliste possible.

L'avis de Willow

our être franc, je n'attendais pas grand-chose de cette édition 99. Au final, cette mulation de F1 se révèle très agréable. La conduite est suffisamment réaliste et, echniquement, le titre de Studio 33 n'a rien à se reprocher. Quel dommage cependant ue les développeurs se soient contentés de respecter les canons du genre.

L'avis de Trazom

M'ouais... je reste très mitigé quant à la nouvelle mouture de F1. Certes, les voitures et les textures sont plus belles, mais d'énormes aberrations viennent entacher ce titre. Les circuits ont des pistes ultra-larges, les commentaires sont complètement buggés, et le comportement routier est limite « portnawake ». Franchement, je reste sur ma position initiale : F1 97 reste, et de loin, le meilleur de la série.

Machine **PlayStation** Genre **Aventure/horreur**

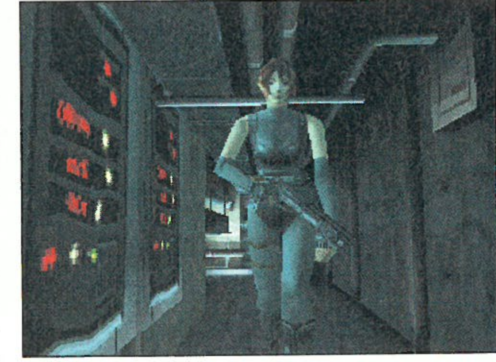


Dino Crisis



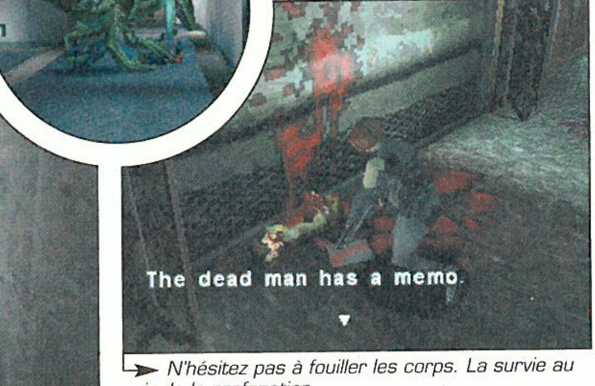
Dino Crisis... Un titre évocateur, qui fleure bon les cris d'horreur, les animaux en furie et les membres humains arrachés. Oui, plus j'y pense et plus je me dis que Dino Crisis, vraiment, porte bien son nom...

Tout commence de façon assez branchée puisque, presque négligemment, vous lisez sur un écran de contrôle vos derniers e-mails (traduction en bon français : courriers électroniques). L'agent Tom vous fait part de recherches mystérieuses se déroulant sur l'île d'Ibis. Le docteur Edward Kirk, que l'on soupçonne d'être mêlé à bien des événements, semble être le protagoniste principal de cette affaire. Votre mission, en tant qu'agent spécial, consiste à aller le chercher et à le rapatrier. Mais pour cela, vous ne serez pas seul(e)... Ici, vous incarnez une jeune femme aux nerfs d'acier portant le nom assez peu banal de Regina (premier point : le jeu n'est pas sexiste). Vous vous rendez sur l'île d'Ibis avec trois autres personnes : Cooper, Rick et votre chef d'opération, Gail (deuxième point : il y a toujours plus d'hommes, mais c'est souvent à eux qu'il arrive des bricoles). Vous survolez l'île, sautez en parachute et atterrissez. C'est la nuit. L'atmosphère est pesante. Cooper est séparé du groupe. Gail décide d'aller de l'avant, la mission restant une priorité. Tandis que le trio rejoint le centre de recherches, Cooper, dans la forêt, est poursuivi par une énorme créature. Ses yeux refusent de croire la vérité mais ses jambes obéissent à un instinct de survie primaire. Il fuit. La terre tremble, le bruit se rapproche. Un claquement sec. Des dents se referment sur le torse de Cooper. Il se retrouve coupé en deux (troisième point : le deuxième point se vérifie). Le T-Rex pousse un cri perçant, annonciateur de bien des ennuis pour les membres survivants du groupe...



Resident Park...

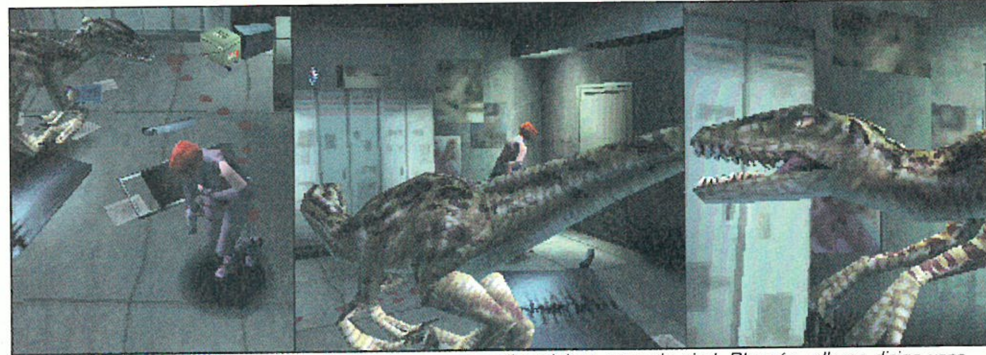
Ou Jurassic Evil. C'est selon. Car, indubitablement, Dino Crisis fait penser à un croisement ludique entre le film phare de Spielberg et la célèbre série de Capcom. Le ton est rapidement donné ici. Tandis que Rick se rend dans une salle des commandes pour vérifier l'ensemble des installations, Gail disparaît tout à coup, après que vous l'ayez entendu vider son chargeur sur quelque chose. Vous vous retrouvez donc seul à explorer ce vaste bâtiment, et les rencontres que vous y faites sont rarement amicales. L'espèce de dinosaures dominante, ici, est le Vélociraptor. Ce choix délibéré de la part des programmeurs n'est pas fortuit. Ni trop gros ni trop petits, ils sont parfaits pour hanter les couloirs et vous poursuivre rapidement. Vous allez en rencon-



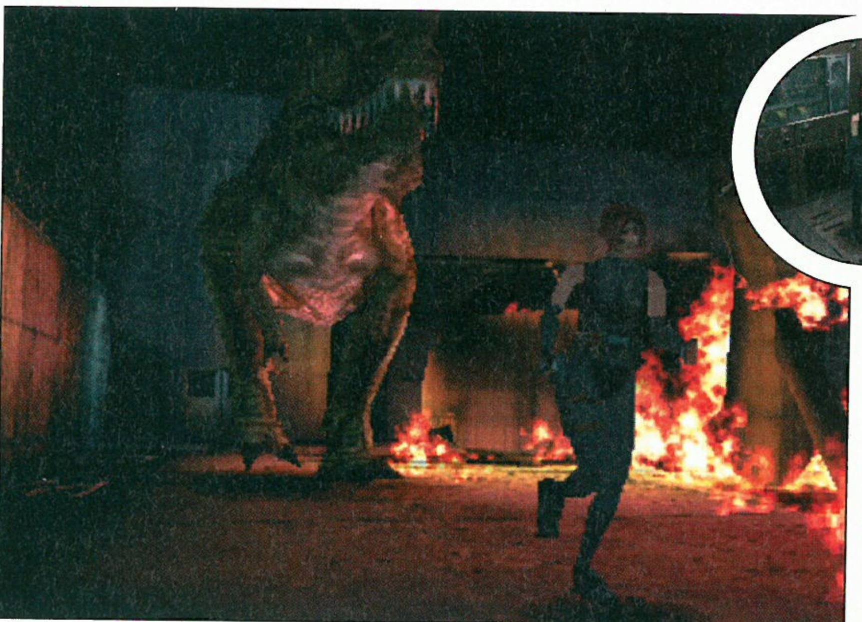
N'hésitez pas à fouiller les corps. La survie au prix de la profanation...

fiche technique

Editeur	Capcom
Développeur	Capcom
Genre	Aventure/horreur
Nbre de joueurs	1
Niveau de difficulté	2
Difficulté	Moyenne
Continue	5
Nbre de tués dans le jeu	Beaucoup
Spécial	3 fins différentes
Existe sur	Rien d'autre



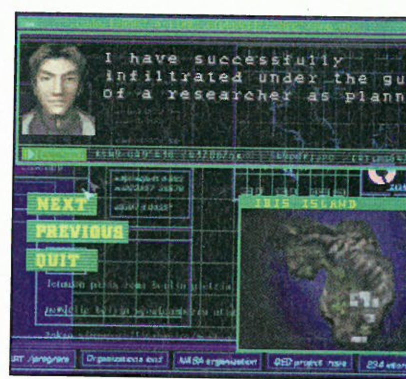
Attaquée par un Vélociraptor, Regina le repousse d'un violent coup de pied. Blessée, elle se dirige vers la porte, la franchit puis la referme. Mais cela n'empêche pas la terrible créature de sortir à son tour...



Vous êtes en contact radio permanent avec les autres membres du groupe.

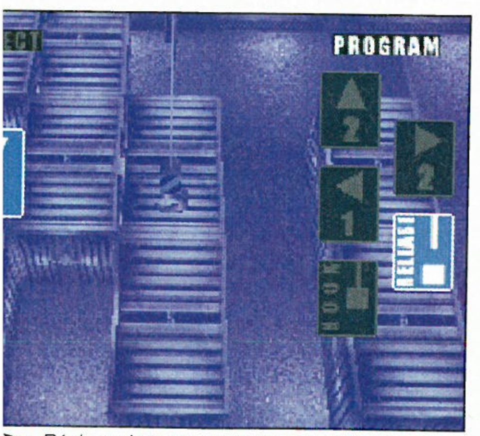
trer beaucoup. Teigneux et méchants, ils vous sautent dessus toutes griffes dehors et font tout pour vous déchirer avec leurs crocs. Vos munitions de base, des balles de 9 mm parabellum, se révèlent assez peu efficaces contre eux (ou contre quoi que ce soit d'ailleurs ; autant balancer des cailloux). Résultat : vous allez passer votre temps à les éviter et à zigzaguer entre eux pour passer d'un endroit à l'autre. Alors que les concepteurs du jeu ont voulu imposer une ambiance pesante de fuite en avant perpétuelle, le sentiment d'oppression n'agit pas – ou peu – et on se lasse vraiment, à la longue, de ce jeu du chat et de la souris avec ces créatures d'un autre âge. La nouveauté, ici, vient du fait que les dinos peuvent, parfois, vous suivre sur une certaine distance. Nous ne sommes plus dans Resident Evil, où il suffit de franchir une porte pour laisser les zombies, impuissants, dans leur « zone ». Il n'empêche : les vélociraptors sont également coincés dans un endroit et parfois, alors que l'on se dit que rien ne les empêche de continuer, ils s'arrêtent sans raison valable. Sans doute une volonté délibérée pour ne pas dégoûter le joueur, les munitions étant limitées et les dinosaures, ma foi, fort rapides...





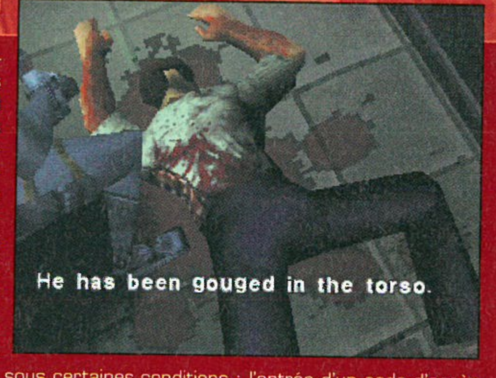
Des qualités sous-jacentes, certes, mais perfectibles

Pour sortir vivant des épreuves imposées par Dino Crisis, il faut avoir 1) un sens aigu de la survie, 2) un cerveau en état de marche et 3) une certaine dose de patience. En fait, vous vous rendez rapidement compte que nombre de portes sont ici blo-

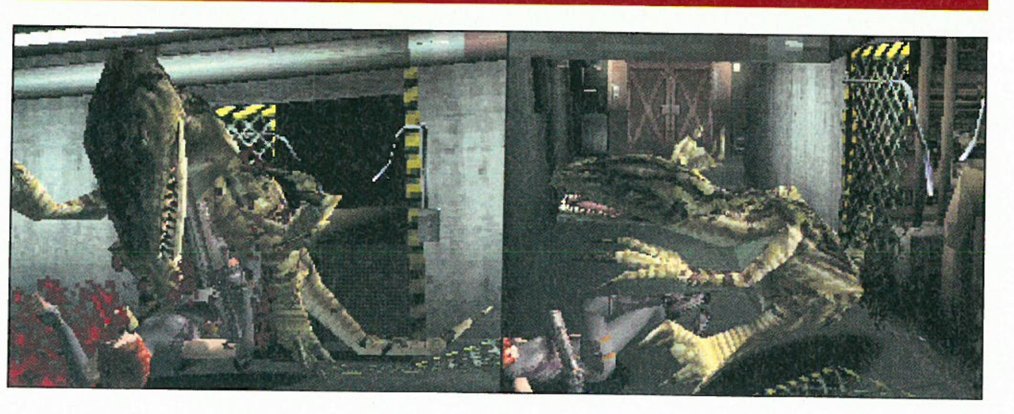


Déplacez les caisses grâce à la grue pour vous frayer un passage.

La clé de l'énigme



Les clés DDK sont, en fait, des disques magnétiques qui servent de clés pour ouvrir certaines portes. Lorsque vous les insérez dans la serrure ad hoc, une « énigme » apparaît et il faut que vous deviniez un code. Plusieurs indices vous sont fournis pour le découvrir. Par exemple, avec une première ligne portant les lettres H B C E F A G D I, et une seconde les lettres B C F G I, le code à découvrir est HEAD (on élimine sur la première ligne toutes les lettres de la seconde). Il y a évidemment des énigmes plus corsées (comme celle des clés SOL et LEO, mais là je vous laisse le soin de chercher). Pour ce qui concerne les ID Card, ou carte d'accès, leur utilisation se révèle glauque. Un ordinateur est, en fait, chargé de les rendre utilisables sous certaines conditions : l'entrée d'un code d'accès et celle d'empreintes digitales. Pour le code d'accès, la lecture des différents mémos qui se trouvent dans le jeu suffit la plupart du temps. En ce qui concerne les empreintes digitales, en revanche, il faut aller les chercher sur les corps des victimes et les entrer dans une espèce de scanner portable pour les utiliser ensuite. Une saine occupation...







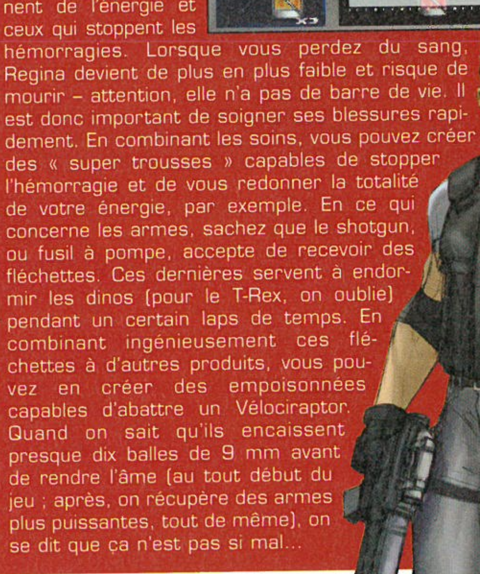
Voici Tom, l'agent infiltré qui vous a tenu au courant des événements curieux qui se déroulent sur l'île, au début du jeu. Il est mal en point...

quées. Pour les ouvrir, il faut soit récupérer des clés DDK (Digital Disk Key), soit utiliser une ID Card (carte d'identité spéciale). Je vous en dis plus dans un encart, jetez-y donc un coup d'œil... Cette recherche constante vous oblige à courir dans tous les sens, à fouiller toutes les pièces, à examiner chaque corps découvert... C'est un travail indispensable qui demande un grand sens de l'orientation et une bonne mémoire (ou un bon bloc-notes) mais qui devient fastidieux à la longue. Pour ce qui concerne la mise en scène de Dino Crisis – et c'est là le gros point noir du jeu - elle se révèle malheureusement assez décevante. La quasi-totalité des temps forts sont annoncés de façon implicite lorsqu'apparaissent deux bandes noires, en haut et en bas de l'écran, pour marquer le coup façon cinémascope. Résultat, on ne sursaute jamais (ça m'est arrivé une fois, avec le T-Rex, mais justement parce que rien n'indiquait qu'il allait intervenir) ce qui, pour un jeu de « fuite en avant/horror » est difficilement pardonnable. De plus, les ennemis sont assez peu variés. Sorti des Raptors, très nombreux, vous rencontrez somme toute peu d'autres créatures. Il y a bien quelques T-Rex, Pteranodon et autres Procompsognathus (les tout petits dinos qui vous attaquent en nombre) mais on ne s'émerveille pas devant la richesse de la faune ici. Si Dino Crisis peut sembler s'en tirer honorablement aux yeux de nombre de joueurs – et ceux-là ne seront peut-être pas déçus – il n'empêche qu'il reste en deça d'un Resident Evil, quel qu'il soit. Le titre est intéressant mais il ne tient vraiment pas toutes ses promesses. Résultat, on se dit que ce Resident Evil sauce jurassique est peut-être un épisode qu'il vaut mieux oublier. Les vrais fans de la série peuvent le considérer, au mieux, comme une curiosité...

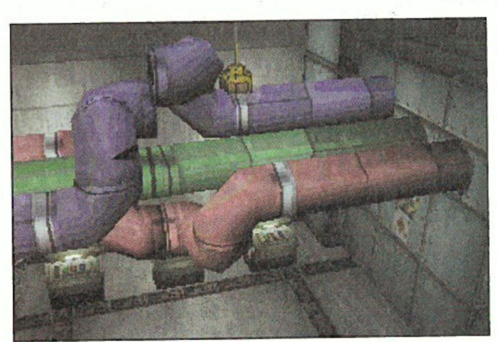
Chris

Le petit alchimiste...

Dans Dino Crisis, il est indispensable de faire s'associer divers objets et substances. Cela marche avec les médicaments, bien sûr, mais aussi avec certaines armes. En fait, les médicaments se divisent, en gros, en deux catégories : ceux qui vous redonnent de l'énergie et ceux qui stoppent les hémorragies. Lorsque vous perdez du sang, Regina devient de plus en plus faible et risque de mourir – attention, elle n'a pas de barre de vie. Il est donc important de soigner ses blessures rapidement. En combinant les soins, vous pouvez créer des « super trousses » capables de stopper l'hémorragie et de vous redonner la totalité de votre énergie, par exemple. En ce qui concerne les armes, sachez que le shotgun, ou fusil à pompe, accepte de recevoir des fléchettes. Ces dernières servent à endormir les dinos (pour le T-Rex, on oublie) pendant un certain laps de temps. En combinant ingénieusement ces fléchettes à d'autres produits, vous pouvez en créer des empoisonnées capables d'abattre un Vélociraptor. Quand on sait qu'ils encaissent presque dix balles de 9 mm avant de rendre l'âme (au tout début du jeu ; après, on récupère des armes plus puissantes, tout de même), on se dit que ça n'est pas si mal...







Notes

15 Technique — Un Resident Evil avec des décors en 3D temps réel. C'est, ma foi, assez réussi.

14 Esthétique — Décors réussis mais sans classe particulière. La 3D, pas toujours facile à gérer, fait qu'ils sont parfois un peu vides.

17 Animation — Monstres terribles et sautillants, soldats qui prennent leurs jambes à leur cou... Ça bouge bien.

14 Maniabilité — On passe ici son temps à zigzaguer entre les dinosaures. C'est un genre...

14 Sons — Musiques effrayantes mais sans grande originalité, bruit des armes moyen et cris de dinos déchirants.

13 Durée de vie — En deux ou trois jours, vous en aurez fait le tour. Mais il y a des choses à découvrir quand on le recommence.

+ Plus — Idéal pour ceux qui n'aiment pas les grosses bestioles. Un jeu entièrement en français.

– Moins — Pas vraiment original, dans le fond. Lassant et sans véritable suspens.

6/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Avec la série des Resident Evil – et avec Dino Crisis – Capcom semble vouloir proposer aux joueurs de vivre des expériences relativement courtes. A côté de cela, les softs proposent leur lot de surprises : nouvelles missions, nouveaux costumes, nouvelles armes, fins différentes... Les récompenses motivent et donnent – a priori – envie de recommencer.



L'avis de Chris

Dino Crisis est presque un bon jeu. Presque. C'est idiot mais le coup des bandes noires qui signalent qu'il va se passer quelque chose, ça retire un intérêt flagrant au jeu. Et puis bon, tout cela a un côté « surfons sur la vague du succès » un peu opportuniste. Il eut été bon que Dino Crisis nous étonna. Ce n'est malheureusement pas le cas...

L'avis de Gollum

Inconditionnel de la saga Resident Evil, j'attendais avec impatience le nouveau bébé de Shinji Mikami. Pour être franc, voici ma déception de l'année. Question ambiance, scénario et moments de flippe : au secours, rien n'est vraiment convaincant ! Alors, même si c'est dur à avouer, ce titre devient vite lassant.


MAD CATZ
PlayStation
*ROTATION DE 270°.
*CROIX MULTIDIRECTIONNELLE.
*LEVIER DE VITESSE À 2 DIRECTIONS.
*8 BOUTONS D' ACTION.
*VOLANT ET PÉDALIER ANALOGIQUES.
199 FRS*
VOLANT MAD CATZ
VOTRE ASSURANCE TOUT RISQUE !
MAD CATZ
PlayStation
*PRIX PUBLIC GÉNÉRALEMENT CONSTATÉ
" et "PlayStation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.
Bigben
INTERACTIVE
BIGBEN INTERACTIVE S.A. -CENTRE DE GROS N°1, 59818 LESQUIN CEDEX FRANCE - FAX: 03 20 90 72 34





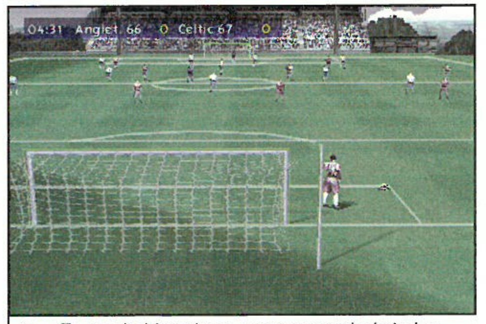
FIFA 2000





'tain, j'ai tellement fait d'intro sur EA Sports et la série FIFA que là, ben paf, je bloque, j'ai comme qui dirait une panne, quoi. Je vous jure, c'est la première fois que ça m'arrive !

En ce moment, à la rédaction, il y a un titre qui nous détourne de notre travail deux à trois fois dans la journée, quoique depuis quelques temps, on a dû se calmer un peu because bouclage difficile. Il s'agit, bien entendu, de la version japonaise d'ISS Pro Evolution. Impossible, en effet, de vous parler de FIFA 2000 sans évoquer ne serait-ce qu'une seconde le titre de Konami (test dans notre numéro du mois de décembre). Bah, voui, ISS Pro Evolution a carrément bouleversé notre vision du football virtuel. Du coup, jouer au dernier FIFA a été pour un grand nombre d'entre nous un véritable choc. Toutefois, pas de méprise, le titre d'Electronic Arts n'est pas la super déception à laquelle tout le monde s'attendait (que tout le monde espérait ?), ni une réactualisation éhontée. Seulement, à force de vouloir exploiter un filon, il s'épuise. Ce que nous avions constaté précédemment avec Madden NFL 2000 se vérifie ici avec la nouvelle édition de FIFA. Je sais, je me répète à mort mais pour rendre plus attractive une simulation de foot, et plus généralement de sport, aujourd'hui, il n'y a pas un milliard de possibilités. Soit on opère une refonte totale de l'aspect visuel de son titre fétiche, en retouchant au passage les modes de jeu, soit on se lance le défi « casse-gueule » d'aller au-delà de ce qui a déjà été fait. EA Sports domine le marché de la simulation de foot depuis des années et a dans sa poche des millions d'amateurs de ballon rond, représentant autant d'acheteurs potentiels, alors pourquoi prendre des risques inconsidérés en changeant une formule qui gagne ? Evidemment, les développeurs canadiens de FIFA 2000 ont choisi la première solution.


En mode historique, vous aurez droit à des couleurs délavées.







fiche technique

Editeur	Electronic Arts
Développeur	EA Sports
Genre	Simulation de foot
Nbre de joueurs	1 à 8
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Facile
Continue	Sauvegarde
Nbre d'équipes	Plus de 300
Spécial	Compatible Dual Shock
Existe sur	PC CD-Rom

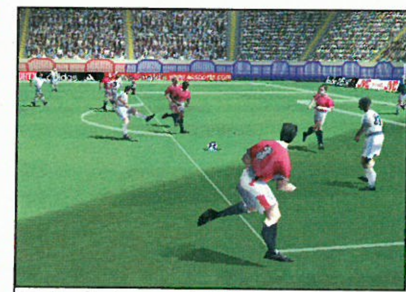

Les stades sont tout simplement magnifiques. Cette année, le public s'agite !



Un jeu de foot 100% arcade

Le timing sur les gestes aériens est toujours aussi étrange.

Des explosions de joie toujours aussi variées et spectaculaires. EA Sports a le sens du spectacle.



Contrairement à ISS Pro Evolution, on ne reconnaît pas les joueurs.



Patator en pleine action ! Une fois dans les 18 mètres, c'est le but assuré !





Une motion capture identique à celle de FIFA 99 et nettement moins détaillée que celle de ISS Pro Evolution.

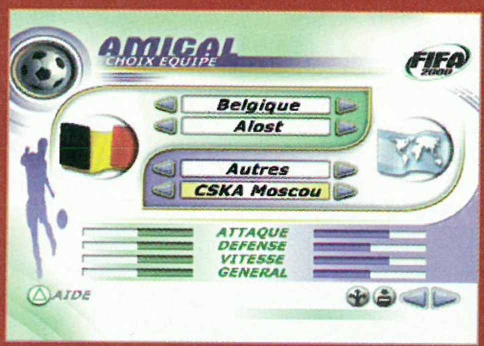
Pincez-moi je rêve !

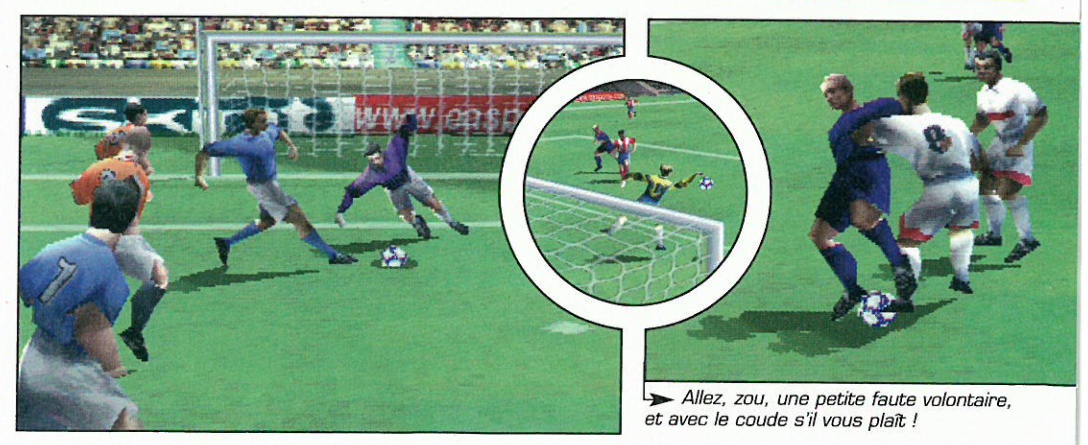
On aura beau être un défenseur d'ISS Pro Evolution ou anti EA Sports, il y a une chose que personne ne pourra contester en jouant à ce nouveau cru. Visuellement, FIFA 2000 tue la gueule. Magnifique, splendide, superbe, voilà qui définit à merveille la réalisation graphique de cette simulation de foot. Une telle qualité esthétique sur PlayStation, non, c'est à peine croyable ! Même nos collègues PC de Joystick en sont restés baba. Le grain des graphismes a totalement changé, les couleurs sont vives, les terrains ont perdu leur aspect « nappe cirée à damiers » et les stades... mon dieu, les stades ! Le public n'est plus une simple texture composée de carrés de couleurs. Les tribunes sont bel et bien occupées par de minuscules spectateurs dotés de bras et de têtes, si, si. En plus, tout ce petit monde s'agite lors des actions les plus chaudes (sommairement, certes, mais quand même !). La modélisations des joueurs, quant à elle, a encore gagné en finesse (sauf les visages, on a toujours autant de mal à reconnaître ceux de nos milliardaires en short) : comme dans Madden NFL 2000, leurs différences de gabarit ont été respectées et leur posture pendant la course ne rappelle plus celle d'une guenon blindée aux dragées Fucas ! Les scènes de célébration ou d'engueulade, enfin, sont encore plus nombreuses que dans FIFA 99 et contribuent à rendre l'ensemble, déjà très réaliste, hyper vivant ! Le plus étonnant dans cette histoire, c'est que la PlayStation encaisse tout ça sans broncher : aucune saccade, aucun ralentissement. Le grand luxe ! On regrettera simplement que les déplacements des joueurs soient encore trop glissants. Ça patine pas mal, surtout avec une vue rapprochée, on ne sent pas vraiment les appuis (jouez avec la vue aérienne pour éviter cette sensation désagréable). Un défaut présent déjà dans la précédente mouture, qui aurait dû être corrigé. Autre détail, si les mouvements sont nombreux, leur décomposition demeure toutefois moins naturelle que ceux d'ISS Pro Evolution. Mais bon, ça reste quand même d'un excellent niveau.

My way

Le contenu de FIFA 2000, vous vous en serez douté, n'a rien de vraiment révolutionnaire. On retrouve d'ailleurs, à quelques détails près, la plupart des modes de jeu de la précédente mouture. Vous aurez, en effet, la possibilité de disputer la coupe du monde, de participer à deux compétitions s'inspirant de la Champions League et de la coupe de l'UEFA, à une bonne quinzaine de tournois internationaux, et de customiser championnats et coupes. Deux petites nouveautés ont tout de même fait leur apparition : en mode saison, vous jouerez toutes les rencontres d'une saison complète, y compris les matches de coupe ; et si vous finissez en haut du tableau, vous pourrez participer aux coupes européennes. Sinon, il est possible de jouer avec 41 formations historiques (Argentine 78, Brésil 58, etc.). Les matches se dérouleront alors en couleur sépia. Le nombre d'équipes total, lui, s'élève à environ 300.







Allez, zou, une petite faute volontaire, et avec le coude s'il vous plaît !

Fifa 2000

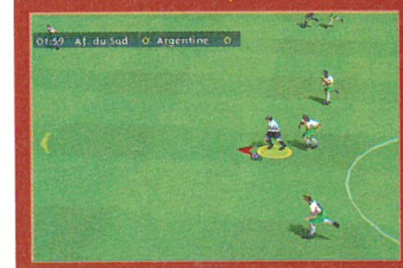
Choisis ton camp, camarade !

En revanche, le gameplay risque de conforter les anti FIFA dans leur opinion. Autant être franc, après avoir goûter à ISS Pro Evolution, il est assez difficile d'apprécier le titre d'EA Sports. Gollum ne supporte pas, Traz a un peu de mal aussi. C'est vrai, j'avoue, FIFA 99 avait déjà un p'tit côté bourrin mais, à l'instar de Tekken, il y avait une jouabilité à deux vitesses. On pouvait opter pour un style arcade en augmentant la vitesse de jeu ou bien exploiter à fond les feintes et jouer de façon plus technique. Là, le terme « simulation » ne convient plus du tout à cette édition 2000. Tout va trop vite, même en vitesse normale. Les joueurs remontent beaucoup trop rapidement le terrain et font des passes de 70 mètres... C'est sûr, les rencontres ont vraiment la pêche, il n'y a aucun temps mort, mais il faut bien avouer qu'on finit par céder au bourrinnage en donnant la priorité aux actions individuelles surréalistes. Ça donne un côté baby-foot aux parties. Tout en conservant les autres rythmes de jeu disponibles (normal, rapide, plus rapide, très rapide), EA Sports aurait dû prévoir une vitesse plus lente pour les amoureux du jeu collectif. D'autre part, il est beaucoup trop facile de marquer. Un fois le pied posé dans la surface de réparation, vous êtes à peu près sûr que la balle atterrira au fond du filet. En huit minutes, on atteint souvent des scores totalement délirants, genre 5-2, 8-3. Alors, pour que les choses soient claires pour tout le monde, je vais carrément l'écrire en gros : FIFA 2000 EST UN JEU D'ARCADE. Un excellent jeu d'arcade, d'ailleurs. Doit-on le lui reprocher ? L'IA est d'un bon niveau (bon gardien, pressings présents), c'est super accessible, le jeu bénéfice comme d'hab d'une surenchère d'options et d'équipes (cf encart), enfin, en mode International, le challenge donne pas mal de fil à retordre... Bref, si vous aimez ce style, ne vous privez pas. Maintenant, si vous êtes plus attiré par la simulation pure, ou que vous souhaitez vivre quelque chose de vraiment inédit, nous vous recommandons vivement d'attendre ISS Pro Evolution.

Willow

Bien vu

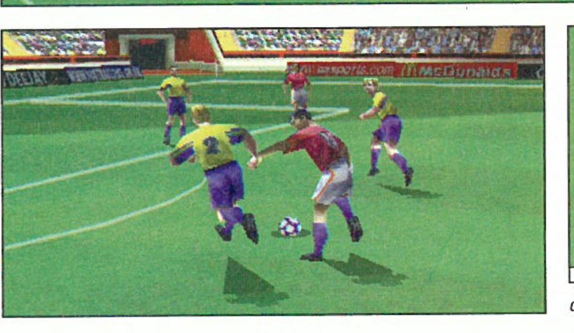
Petit plus intéressant, le systèmes de passe s'est légèrement modifié. Désormais, les flèches indiquant les receveurs potentiels changent de couleur suivant le marquage des joueurs adverses. La flèche est verte, votre coéquipier n'est pas marqué. La flèche est jaune, votre coéquipier est marqué, la passe est encore possible malgré un risque d'interception. La flèche est rouge, votre coéquipier subit le marquage de deux voire trois défenseurs, oubliez la passe. Astucieux.

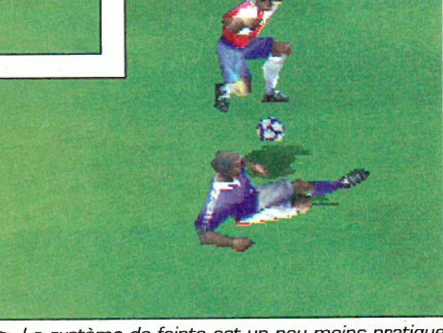












Le système de feinte est un peu moins pratique dans l'édition précédente.

Notes

18 Technique — Le moteur 3D gère un nombre incroyable de détails sans la moindre difficulté. IA de bon niveau.

18 Esthétique — Le plus beau jeu de foot de la PlayStation. Quel dommage qu'on ne reconnaisse pas les joueurs.

15 Animation — La motion capture identique à celle de FIFA 99 a un peu vieilli. Moteur fluide et rapide.

17 Maniabilité — Une prise en main instantanée. Le timing sur les gestes aériens est, en revanche, toujours aussi bizarre.

16 Sons — La foule s'exprime et les ziks ont la pêche. Ginola est aussi convaincant que la mère Denis.

16 Durée de vie — Pas de problème, comme d'habitude il y a de quoi faire. 300 équipes et des modes de jeu complets.

+ Plus — Dieu que c'est vivant ! Les modes de jeu, le nombre d'équipes, l'accessibilité.

– Moins — Plus bourrin que FIFA 99. Peu d'innovation en définitive.

7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Exit David Ginola ! Notre poseur national était visiblement trop occupé. Cette année, c'est Eddie Pope, un joueur du championnat américain, qui a participé aux séances de motion capture. Le beau David participe toujours de sa voix aux commentaires.

L'avis de Willow

Bon, okay, FIFA 2000 est un bon jeu d'arcade, joliment réalisé, complet et tout et tout ; le problème, c'est qu'il ne parvient pas à me faire oublier ce que je vis actuellement sur ISS Pro Evolution. On est toujours là à réclamer un peu de neuf, alors suivez mon conseil, si vous aimez vraiment le foot, patientez encore un peu, ça vaut le coup.

L'avis de Gollum

A force de s'orienter vers le foot spectacle, FIFA 2000 a sombré dans de l'arcade quasi-absolue. On ne s'amuse pas à jouer au foot et à construire ses actions, mais à enchaîner des parties style baby-foot trop speeds et non réalistes. Certes, c'est beau mais pour les amoureux du foot ce ne sera même pas intéressant 30 secondes.



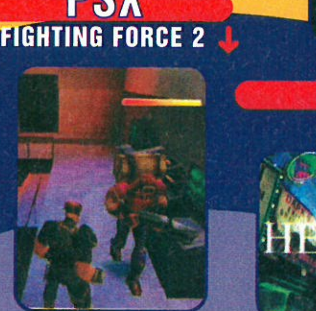
achetez aux meilleurs prix vendez

X EN PROVENCE
rue Mignet - 13100
él : 04 42 23 27 66
VON
Cial de la butte Montceau - 77210
l : 01 60 72 34 34
VRANCHES
rue du pot d'étain 50300
l : 02 33 58 88 01
ETHUNE
5, rue Saint Pry - 62400
l : 03 21 52 09 15
ORDEAUX
4, cours Alsace Lorraine - 33000
l : 05 56 52 78 78
AHORS NOUVEAU
rue de la Préfecture - 46000
l : 05 65 58 16 98
HAMBÉRY
l, rue d'Italie - 73000
él : 04 79 85 59 44
HERBOURG
9, rue Grande Rue - 50100
él : 02 33 53 35 17
OUTANCES
place de la Poissonnerie - 50200
él : 02 33 45 68 95
RAVEIL
06, av. H. Barbusse - 91210
él : 01 69 03 45 70
TAMPES
, av. de la Libération - 91150
él : 01 60 80 17 47
ANCONVILLE
9, rue du gén. Leclerc - RN 14 - 95130
l : 01 34 13 59 40
LE SUR LA SORGUE
0, cours Fernande Peyre - 84800
l : 04 90 38 49 94
GUERCHE DE BRETAGNE
rue Saint Nicolas - 35130
l : 02 99 96 08 63
ROCHELLE
bis, rue du Minage - 17000
l : 05 46 50 56 96
ON
quai Jules Courmont - 69002
él : 04 78 37 15 13
ARMANDE
bis, allée Gambetta - 47200
: 05 53 20 88 13
ERIGNAC
9, av. de la Somme - 33700
: 05 57 92 23 93
ONTBELIARD
rue Clémenceau - 25200
: 03 81 94 93 95
ORCENX
place Aristide Briand - 40110
l : 05 58 04 19 68
MES
rue des Fourbisseurs - 30000
l : 04 66 36 99 39
OYON
bis, rue Saint Eloi - 60400
: 03 44 44 37 90
ERRELATTE NOUVEAU
, bd Chandeysson - 26700
OCHEFORT
7 bis, rue Thiers - 17300
l : 05 46 99 81 25
OYAN
rue Jules Verne - 17200
: 05 46 38 81 00
FRANCOIS LA GUADELOUPE
e Schoelcher - 97118
l : 05 90 88 42 63
RASBOURG
rond-point de l'Esplanade - 67000
l : 03 88 45 07 26
URS
, rue Marceau - 37000
l : 02 47 61 73 80
ENNE
bis, rue Joseph Brenier - 38200

PSX
RONIN BLADE



PSX
FIGHTING FORCE 2



PSX
HELLNIGHT

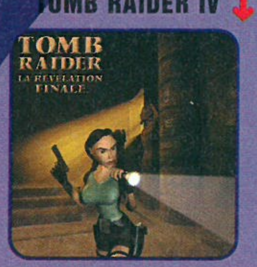


dreamcast

PSX
WORMS ARMAGEDDON

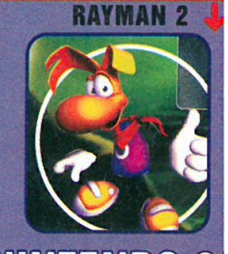


PSX
TOMB RAIDER IV



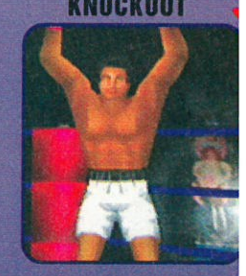
PSX
CHAMPIONSHIP

NINTENDO 6
RAYMAN 2



DREAMCAST
PEN PEN

NINTENDO 64
KNOCKOUT



DREAMCAST
SOUTH PARK RALLY

néogéo pocket color



VIVEZ VOTRE PASSION



Vous êtes un **professionnel** du jeu vidéo qui ne veut plus être seul, vous souhaitez rejoindre notre enseigne ou ouvrir un magasin dans votre ville

REJOIGNEZ-NOUS ET VOUS AUREZ :

- une assistance juridique et commerciale de tous les instants
- la mise en place de votre étude financière
- la mise en place de votre action commerciale
- une formation personnalisée, avec un parrain pour vous suivre et vous conseiller.

Contactez dès maintenant le Service Développement au
05.46.99.81.25

Des professionnel
du jeu vidéo,
neuf, occasion,
tous supports ...
Près de chez vous



CD ROM PC
DREAMCAST
PLAYSTATION
NINTENDO 64

Tous vos jeux préférés sur tous supports

CYNER J

Machine **PlayStation** Genre **Simulation de football**



Le Monde des Bleus

Longtemps annoncé comme le Gran Turismo des simulations de foot, Le Monde des Bleus daigne enfin montrer le bout de ses crampons. Tandis qu'Electronic Arts fait dans le grand spectacle tendance baby-foot et que Konami retrouve son rang de leader, l'aura des Bleus suffira-t-elle à Sony pour se faire une place dans cette lutte acharnée ?

Présente sur les stades français depuis le printemps 96, la PlayStation s'est rapidement intéressée à l'univers du foot. Pourtant, l'ampleur du phénomène Coupe du Monde a décidé Sony à utiliser cette heureuse circonstance pour s'investir plus encore dans ce domaine. Le Monde des Bleus allait pouvoir naître. L'objectif initial de cette simulation de balle au pied s'illustre par sa clarté : parvenir à retranscrire de manière ludique tous les éléments et valeurs du foot moderne, mais aussi à réanimer la flamme du « Et 1, et 2 et 3... » et son atmosphère conviviale. Un programme bien sympathique dans le fond, mais qu'advient-il de ces belles paroles une fois les crampons aux pieds et le Dual Shock en main ? Allez, sifflons sans plus attendre le coup d'envoi.

Une première mi-temps prometteuse

Le match vient à peine de débuter que déjà Le Monde des Bleus se met en valeur. Un bref coup d'œil au nombre impressionnant de compétitions proposées suffira, en effet, à en calmer plus d'un. Ainsi, entre les innombrables championnats nationaux, les multiples coupes internationales et les modes de jeu cachés, l'amateur de foot aura amplement de quoi trouver son bonheur. Surtout que la courbe d'apprentissage du jeu a été particulièrement bien conçue et promet une durée de vie assez conséquente. Croyez-nous, lorsque vous vous frotterez pour la première fois au niveau maître, vous comprendrez alors instantanément le gouffre qui sépare les amateurs de l'élite mondiale. Le jeu étant réaliste, vous serez alors obligé de construire savamment vos actions, d'élaborer de véritables stratégies d'attaque ou de repli défensif. Un très bon point qui nécessitera néanmoins de longues heures d'entraînement intensif avant de pouvoir faire bonne figure à ce niveau. Un bon départ donc, mais nous n'en sommes qu'à la moitié du match, rien n'est encore joué.



Il est possible de choisir le degré de sévérité de l'arbitre et de ses assesseurs. Ne comptez pas qu'ils vous fassent des fleurs.

Fin de match houleuse

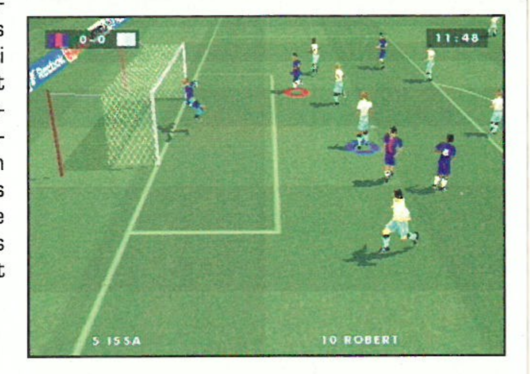
Dès le retour des vestiaires, le couperet tombe. Malheureusement, un défaut majeur vient parasiter une bonne partie du plaisir que l'on peut éprouver avec Le Monde des Bleus : la pesanteur des animations ! C'est un fait, au départ on se demande même si les matchs ne se déroulent pas sur la Lune, tant les joueurs se déplacent de manière mollassonne. Franchement, la motion capture est globalement exempte de reproches,



Avouez qu'il n'est pas évident de reconnaître au premier coup d'œil notre ami Zidane. La modélisation des joueurs est, en effet, assez grossière.

La défense reste souvent quelque peu amorphe, face à vos attaques. Sauf en mode maître où la difficulté est fortement rehaussée.









fiche technique

Editeur	Sony C.E.E.
Développeur	Team Soho
Genre	Simulation de football
Nbre de joueurs	1 à 8
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continue	Sauvegardes
Nombre d'équipes	235
Spécial	Dual Shock
Existe sur	Rien d'autre

Réalisme et choix tactiques

Aux vues des pré-versions que nous avions pu essayer, autant vous avouer que le Monde des Bleus nous avait plutôt déçu. Heureusement, le dernier jet du titre corrige la plupart des défauts majeurs que nous avions constatés précédemment, à commencer par les problèmes d'Intelligence Artificielle des joueurs ! Ainsi, les défenses ne sont pas les gruyères et autres passoires que nous craignions (malgré quelques flottements par moment). Sur le terrain cela se traduit, selon la stratégie sélectionnée, par des joueurs qui marqueront de manière plus ou moins soutenue leurs adversaires. Malheureusement, les vrais fanas de foot noterons que le pressing défensif ne s'effectue pas très haut sur le porteur du ballon (sauf en mode maître), et surtout que le programme privilégie le repli à l'étau frontal. Cela a pour incidence de laisser de grands espaces à l'attaque qui ne se retrouve que rarement prise en tenaille... en tout cas, lorsque la machine gère le jeu. En outre, quasiment chaque incursion dans la surface de réparation est synonyme de but inévitable tant le gardien semble pétrifié d'effroi et de rigidité à l'approche de l'attaque adverse. A priori, rien de surréaliste dans cette attitude, sauf qu'à aucun moment on ne peut sentir la force du tir. La balle semble alors simplement rouler et le goal s'écroule tout ratatiné sur sa ligne sans pouvoir arrêter sa course. Assez frustrant.







mais l'absence de dynamisme des gestes est assez stupéfiante. Même les passes et frappes à pleine puissance manquent cruellement de patate et, finalement, seuls les dribbles agrémentés de crochets bien chaloupés se révèlent convaincants. Un sentiment renforcé par la légère latence constatée entre le moment où vous lancez l'action et sa réalisation à l'écran, vite stressante. En outre, après plusieurs parties, on se rend compte que les matchs sont assez stéréotypés dans leur déroulement général. Bien évidemment, les actions varient perpétuellement, mais certaines animations paraissent plutôt redondantes (les gardiens ne semblent posséder que deux types de plongeon, par exemple), sans parler des commentaires des sieurs Thierry Roland et Jean-Michel Larqué visiblement peu à l'aise dans l'exercice. Bref, il ne faudra pas compter sur Le Monde des Bleus pour révolutionner l'univers de la simu' de foot (ISS Pro Evolution de Konami s'en chargeant à merveille). Ainsi, tandis que les amoureux du ballon de cuir risquent de ne pas lui pardonner son manque de dynamisme flagrant, ce jeu n'est néanmoins pas dénué de qualités, se révélant même assez complet (vive la licence !) et réaliste, pour intéresser les néophytes. Ceux qui ont découvert le foot grâce à la Coupe du Monde et qui souhaitent se replonger dans cette ambiance devraient alors apprécier ce petit jeu à sa juste valeur. Ceux qui se fichent des licences et recherchent la simu' la plus aboutie iront vers ISS. Deux titres aux orientations distinctes pour deux publics aux exigences différentes.

Gollum

L'option de ralenti vous permet de visionner, à n'importe quel instant, les dix dernières secondes de jeu. Pratique.





A chaque but, vous pourrez sélectionner différentes attitudes de joie grâce aux touches de la manette. Un gadget sympatoche.



Notes

13 Technique
Un moteur de jeu acceptable sans plus, avec de rares ralentissements. Une 3D assez peu fouillée.

12 Esthétique
Un habillage général tristoune et des footballeurs pas très reconnaissables. Des stades bien modélisés.



14 Animation
Si les mouvements des joueurs sont bien animés, ils manquent cruellement de dynamisme.



12 Maniabilité
Une certaine latence dans les contrôles. Des milliers de combinaisons de touches à retenir.



15 Sons
Une bonne ambiance dans les stades, mais les commentaires de Thierry et Jean-Mimi sont trop plats.



15 Durée de vie
Des modes de jeu très garnis. Mais aurez-vous le courage et la patience de tout ouvrir ?



Plus
Un football assez réaliste. Des modes de jeu ultra complets.



Moins
La pesanteur des animations. Une réalisation technique décevante.



6/10 Note d'intérêt

Plus loin...

A l'image de la série des FIFA d'Electronic Arts, Sony compte bien débuter ici une longue et belle saga dans l'univers des simulations footballistiques. Possédant la licence de l'équipe de France jusqu'en l'an 2002, les réactualisations devraient se succéder chaque année. Un titre spécial Euro 2000 serait même à l'étude.

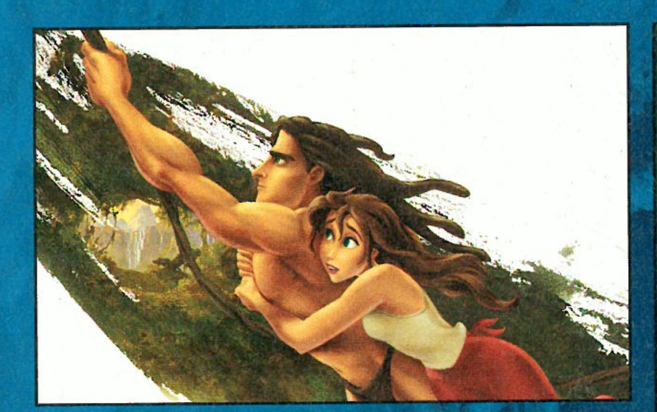
L'avis de Gollum

Amoureux du « vrai foot » et inconditionnel d'ISS Evolution, j'avoue avoir éprouvé des difficultés avec le Monde des Bleus. Le jeu est excessivement complet, dommage donc que les séquences de jeu et les animations soient si molles. Mais, au moins, ceux qui ont découvert le football avec la dernière Coupe du Monde retrouveront les ingrédients qui les ont fait rêver.

L'avis de Willow

Autant FIFA 2000 est dix fois trop rapide, autant Le Monde des Bleus manque singulièrement de patate. Les joueurs sont, en effet, beaucoup trop lents pour qu'on prenne son pied. A côté de ça, le titre de Sony bénéficie de modes de jeu archi complets et d'une réalisation très acceptable. Un jeu de foot assez moyen, malgré tout.





Tarzan



Remises au goût du jour par les studios Disney, les aventures de Tarzan déboulent sur PlayStation en même temps que sort le dessin animé. Une sortie simultanée qui va faire le bonheur des enfants et qui va coûter très cher aux parents !

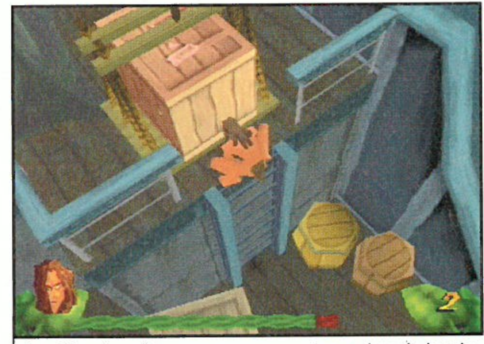
Adapté à toutes les sauces depuis des lustres, la licence Tarzan semble être une manne inépuisable. Séries télés, romans, films, goodies, l'homme de la jungle est un personnage universel déclinable à l'infini. Le dernier recyclage en date est signé Disney : un dessin animé ultra beau, plein de grands sentiments, d'héroïsme, d'humour et de maturité. Aux Etats-Unis, l'énorme succès remporté au box office par ce film d'animation tend à prouver que Disney a, encore une fois, eu le nez creux en adoptant le roman d'Edgar Rice Burroughs sur grand écran ! Flairant le bon plan, le géant ricain en a fort logiquement profité pour mettre en chantier un jeu vidéo. Pour cette tâche, le studio anglais Eurocom a été réquisitionné. Fort de son expérience sur Hercule et A Bug's Life, les développeurs ont conçu un jeu de plate-forme tout simplement parfait pour la cible visée : les enfants.

La magie de la jungle

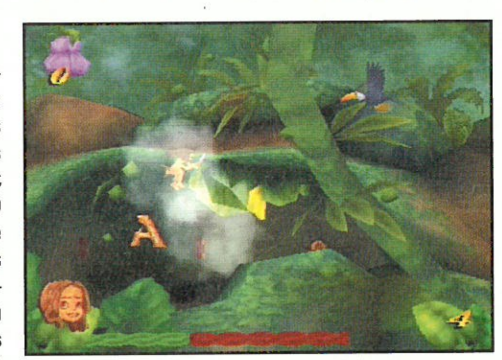
L'aventure se déroule en grande partie dans la jungle inextricable, univers merveilleux où Tarzan a appris à devenir un play-boy musclé, viril et... espiègle ! Au fil des 13 niveaux, vous le verrez grandir et faire petit à petit la magistrale démonstration de son incroyable agilité. Enfant, il apprend les rudiments de la vie, puis, devenu adulte, il gagne en confiance, défait des ennemis toujours plus imposants et commence à pousser son célèbre cri de mâle dominant. Pas de doute, les enfants vont adorer ce personnage haut en couleur ! D'autant plus que les développeurs ont conçu le jeu pour qu'il plaise avant tout à nos chères têtes blondes. Ainsi, comme dans 99 % des adaptations des productions Disney, l'action est ultra simple et facilement accessible. Dans un environnement 3D tout bonnement somptueux, vous dirigez Tarzan de liane en liane, récupérez des items pour gagner des vies supplémentaires et utilisez des fruits pour combattre une faune hostile. Basique et non-violent du début à la fin, le jeu mélange habilement des scènes de plates-formes classiques à des niveaux un peu



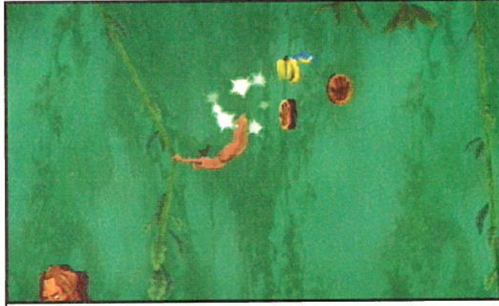
Les angles de caméra très dynamiques donnent lieu à des scènes superbes.



Tous les niveaux ne se passent pas dans la jungle.







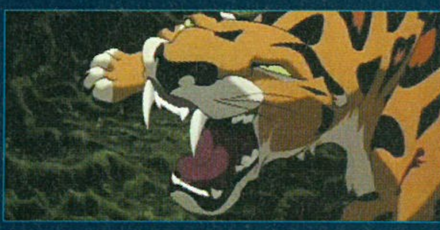
S'accrocher de liane en liane est l'un des sports favoris de Tarzan.

fiche technique

Editeur	Sony C.E.
Développeur	Eurocom
Genre	Plate-forme
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Enfantine
Continue	Sauvegardes
Nbre de niveaux	13 + niveaux bonus
Spécial	Rien
Existe sur	Rien d'autre

Le dessin animé dévoilé !

Alors que le dessin animé sort dans les salles obscures dans quelques semaines (le 24 novembre, pour être précis), Tarzan vous offre un avant-goût de ce futur blockbuster signé Disney. En effet, le jeu contient un nombre impressionnant d'extraits, tirés du D.A. Certains sont accessibles dès le début de l'aventure et d'autres devront être débloqués en récupérant, dans chaque niveau, les 6 lettres composant le mot Tarzan ! Tous ces extraits peuvent ensuite être admirés à loisir, en passant par le menu des options. Un petit challenge agréable, possédant un arrière-goût de marketing sauvage...







...lus originaux, comme celui où vous devrez échapper à un troupeau d'éléphants au cours d'une folle course-poursuite. Non, franchement, y a pas à dire : Tarzan est super efficace. L'action relativement variée, associée à des graphismes toujours de bon goût, fonctionne à merveille. C'est rythmé, frais, dépaysant et surtout très jouable. Le principe d'environnement 3D à la Pandemonium, avec chemins préétablis et embranchements multiples convient parfaitement aux aventures mouvementées de Tarzan. On ne s'ennuie pas une seule seconde, les phases d'exploration ne sont jamais trop complexes et parvenir à la fin de chaque niveau est toujours gratifiant. Ajoutez à cela la présence de nombreux niveaux bonus et d'une foule d'extraits du dessin animé et vous obtenez un jeu agréable, qui devrait faire un tabac auprès des enfants. Seulement voilà, vu la cible visée, Tarzan propose un niveau de difficulté qui ne résistera pas longtemps aux joueurs confirmés. Et c'est bien là son seul véritable défaut. Défaut suffisant pour ne pas le conseiller aux pros du paddle !

Elwood



Tarzan est un jeu non-violent : Tarzan se débarrasse de ses ennemis à l'aide de fruits.



Les mini-jeux ne sont accessibles que si vous récupérez, dans chaque niveau, les 4 morceaux d'un parchemin.



Tarzan est un jeu non-violent : le héros se débarrasse de ses ennemis à l'aide de fruits.



Le village suspendu dans les arbres de la jungle est tout simplement splendide !



Marque de fabrique Eurocom : la course-poursuite en 3D, comme dans Hercule.

Notes


Technique — Chez Eurocom, on commence à maîtriser les adaptations Disney. Du beau boulot.


Esthétique — Le style graphique du dessin animé est parfaitement retranscrit. Superbe !


Animation — Le moteur en simili 3D est parfait. Les animations des persos sont excellentes.


Maniabilité — Aucun problème pour diriger Tarzan. Les manips sont simples et à la portée des enfants.


Sons — Belles musiques et bruitages dignes du dessin animé. Voix en français, of course.


Durée de vie — Tarzan est très facile, et même les enfants devraient vite en venir à bout.

Plus — Univers du dessin animé respecté. Idéal pour les plus jeunes.


Moins — A éviter pour les fans de gros challenges. Une durée de vie courte.

Note d'intérêt


pour les plus vieux


pour les enfants

Plus loin...

Décidément, le mariage entre Eurocom et Disney fonctionne plutôt bien. En effet, après l'assez bonne adaptation de Hercule, le studio anglais persiste et signe avec un Tarzan très réussi. De quoi rester confiant concernant l'avenir de Crash Bandicoot. Car, rappelons-le, c'est à Eurocom que revient la lourde tâche de développer Crash 4 !

Tarzan sur PlayStation, le nouvel ami des petits !

L'avis d'Elwood

Cette adaptation de Tarzan est une vraie réussite ! Graphismes superbes, ambiance fidèle au dessin animé, jouabilité impeccable et, en prime, des tonnes d'extraits de la super production Disney ! Bref, tout pour plaire à un public de joueurs en bas âge. Par contre, les plus vieux trouveront l'univers trop gamin et le challenge trop facile.

L'avis de Gollum

Si le dessin animé paraît grandiose, c'est une certitude, le jeu est déjà excellent. Des graphismes lumineux, une ambiance tribale vraiment sympa et, surtout, un gameplay à toutes épreuves ont été rassemblés afin de vous faire passer un agréable moment. Croyez-nous, les plus jeunes craqueront instantanément tant les charmes de Tarzan sont efficaces. Une réussite.



No Fear Downhill Mountain Biking



Loin des vélos de vitesse ultra profilés du Tour de France, Downhill met en scène des VTT tout-terrain taillés pour la descente de montagne. Mot d'ordre : du fun et des sensations fortes !

Franchement, je ne comprends pas l'intérêt d'un vélo. Non, c'est vrai, pourquoi se fatiguer à pédaler comme un malade pour avancer au rythme d'une tortue, alors qu'on peut utiliser un deux roues qui trace tout seul ? Hein, pourquoi ? Non sans blague, en plus, quand on voit les cyclistes du Tour de France se vriller les mollets pendant 3 semaines et se doper aux anabolisants, on se demande vraiment où est l'intérêt de ce sport ! M'enfin, moi, ce que j'en dis... Par contre, le VTT c'est beaucoup plus cool, surtout lorsqu'il est pratiqué par une bande de malades dévalant des pentes abruptes à flanc de montagne ! Enfin bref, tout ça pour dire que l'idée de Codemasters de retranscrire en jeu cette discipline hautement impressionnante n'est, a priori, pas mauvaise. Seulement voilà, développer une « simulation de vélo » n'est pas un exercice aisé. En effet, autant pour un jeu de caisse il suffit de gérer l'accélération, le freinage et la direction (en gros, hein...), autant pour le vélo il faut simuler un très grand nombre de paramètres sur les seules touches du paddle ! Pourtant, les p'tits gars de Codemasters sont parvenus à un résultat tout à fait honorable en nous pondant un No Fear plein de bonnes choses.

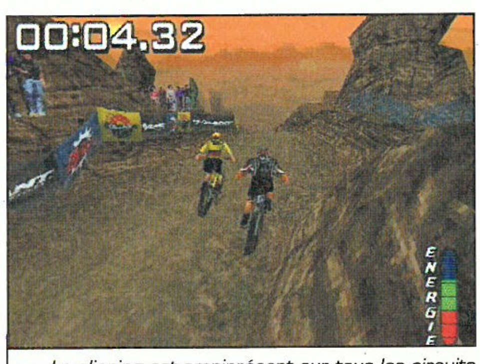
Les replays ne sont pas assez dynamiques et on les zappe très vite.

Vitesse, Tension et Témérité

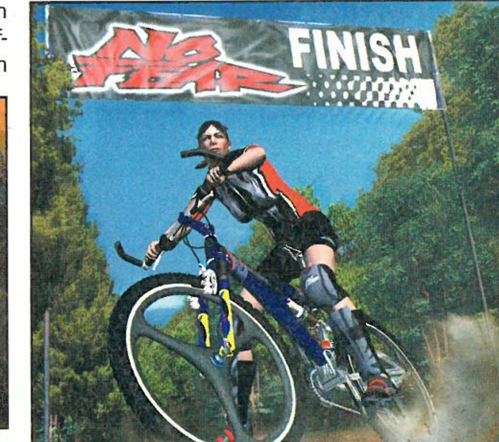
Downhill propose des modes de jeu classiques : Championnat, Course simple, Contre la montre et deux modes multijoueurs (Duel et Tournoi). Avant de débuter le Championnat, la première chose à faire est d'apprendre à maitriser le pilotage complexe du VTT. Pour cela, une petite Course simple fera parfaitement l'affaire. Une fois sur la piste, les premiers coups de pédales sont une vraie galère. Jugez plutôt : vous devez gérer au paddle les freins avant et arrière, la direction, les figures artistiques, la position du cycliste et son énergie (plus il pédale, plus il fatigue) ! Fort heureusement, tous ces paramètres ne sont pas essentiels, et vous pouvez en négliger certains. Ainsi, la gestion de la position du cycliste (vers l'arrière ou nez dans le guidon) n'a pas grand intérêt, le frein avant ne sert jamais (préférez l'arrière pour les dérapages et les deux en même temps pour piler) et les figures ne méritent pas le détour. On touche d'ailleurs là un des points noirs du jeu. En effet, la possibilité d'effectuer des figures acrobatiques aurait pu être un







Le clipping est omniprésent sur tous les circuits. Dommage.

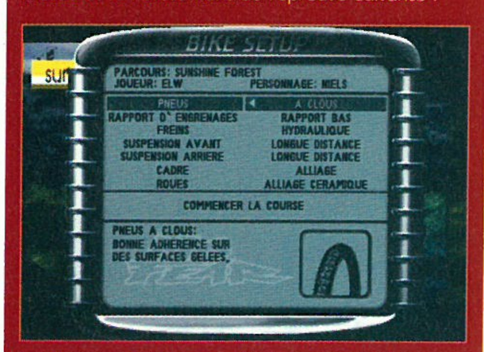


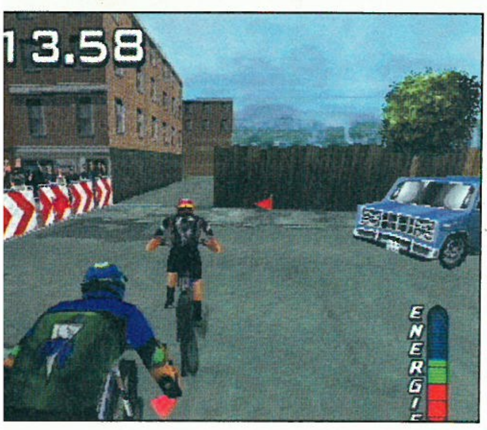
fiche technique

Editeur	Codemasters
Développeur	Codemasters
Genre	Simulation de VTT
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Variable
Continue	Oui (sauvegardes)
Nombre de circuits	23
Spécial	Il faut des protège-genoux
Existe sur	Rien d'autre

VTT de compét'

En mode Championnat, la possibilité de gagner des pièces plus performantes (toutes les deux courses) confère au jeu un petit côté stratégique. Pneus, pédaliers, freins, suspension avant et arrière, cadre et jantes... Autant d'organes névralgiques sur lesquels vous pourrez effectuer des réglages avant course. A l'usage, le bon choix de pneumatiques ou de suspension s'avère capital pour espérer arracher la victoire. Alors, n'hésitez pas à varier vos réglages selon les conditions météo et le revêtement de l'épreuve suivante !





plus si les manips n'avaient pas été aussi peu pratiques à sortir et, surtout, si elles avaient été visuellement plus réussies. Remarquez, l'intérêt de Downhill n'est pas là. Non, ce qui le rend vraiment cool, ce sont les sensations fortes qu'il procure. Si, au début du Championnat (22 épreuves), le niveau de difficulté n'est pas trop élevé, il en va tout autrement pour la suite. Là, l'adrénaline coule à flots et le fun est bel et bien au rendez-vous. Les pentes abruptes vous propulsent à des vitesses suicidaires et les pistes chaotiques mettent à mal votre pauvre monture. Difficile donc, mais diablement efficace ! Malgré toutes ses qualités dynamiques, Downhill n'est pas exempt de défauts. Au rang desquels on notera surtout une durée de vie un peu limite. Mais qu'importe, clameront les fans de simulations décalées : ce jeu est tellement fun qu'on lui pardonne ce « détail ». Mouais, par contre on sera plus intransigeant avec les bugs de collision parfois exaspérants et le niveau de difficulté bien corsé dans les dernières courses... Enfin, dernier détail très important, sachez que Downhill s'adresse avant tout aux joueurs susceptibles d'apprécier son pilotage complexe et tout en dosage. Les autres, quant à eux, le trouveront peut-être un peu trop difficile d'accès.

Elwood

Descente aux enfers



Haworth Hill (Angleterre)



Dry River Valley (Maroc)



Telegraph Hill (USA)



Matukituki Rapids (Nouvelle-Zélande)

Watzmann Path (Allemagne)



Sunshine Forest (Canada)



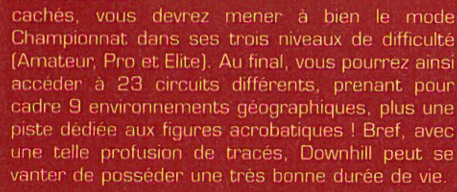
Aso Volcano (Japon)



Cuevas Del Drac (Espagne)



Hundfjallet Slopes (Suède)



D'entrée de jeu, Downhill propose seulement 6 tracés dans autant d'environnements différents. Pour ouvrir les circuits cachés, vous devrez mener à bien le mode Championnat dans ses trois niveaux de difficulté (Amateur, Pro et Elite). Au final, vous pourrez ainsi accéder à 23 circuits différents, prenant pour cadre 9 environnements géographiques, plus une piste dédiée aux figures acrobatiques ! Bref, avec une telle profusion de tracés, Downhill peut se vanter de posséder une très bonne durée de vie.

Notes

15 Technique
On regrettera quelques bugs de collision bien lourds et un clipping parfois prononcé.

13 Esthétique
L'animation des cyclistes est réussie. Les circuits sont parfois un peu « brouillons ».

14 Animation
Même si le moteur 3D semble vieillot, l'animation est très correcte.

13 Maniabilité
Maîtriser les réactions d'un VTT s'avère assez complexe et très « stratégique ».

16 Sons
Bonne ziks et, surtout, excellente reproduction des bruits du VTT !

14 Durée de vie
Un mode Championnat à la difficulté exponentielle et challenges annexes.

+ Plus
La première vraie simulation de VTT sur PlayStation. Des sensations fortes vraiment agréables.

– Moins
Le pilotage élitiste pourra en rebuter certains. Des bugs de collisions agaçants.

7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Décidément, la mode semble être aux productions originales sur PlayStation ! Après les motoneiges de l'excellent Sled Storm, Codemasters nous sort de son chapeau magique un sport lui aussi peu médiatisé : la descente en VTT. De la part de l'éditeur de Music, on n'en attendait pas moins...



L'avis d'Elwood

Codemasters parvient à retranscrire fidèlement les décharges d'adrénaline et le fun d'une descente en VTT. Une belle prouesse lorsqu'on sait à quel point les simulations de vélos sont complexes à développer. Cependant, Downhill n'est pas parfait et souffre de quelques défauts assez gênants... N'empêche, il vaut quand même le détour !

L'avis de Trazom

Par les temps qui courent, prendre le risque de sortir une simu de VTT, il fallait oser ! Codemasters a parfaitement réussi son pari en proposant un jeu novateur et intéressant à bien des égards. La maniabilité est excellente, le moteur 3D est fluide et propre, et les sensations sont présentes. Un jeu auquel on accroche pendant des heures !

Machine PlayStation **Genre** Plate-forme 3D



Spyro 2 Ripto's Rage !

Après le succès du premier épisode, le jeune et fougueux Spyro nous revient dans une suite haute en couleur, placée sous le signe du changement dans la continuité. Histoire de ne pas trop chambouler une recette qui semble plaire aux joueurs prépubères.

Vieux briscards du jeu vidéo, fans de scénarios « adultes » et d'action trépidante, joueurs grabataires, passez votre chemin ! Ouais, zappez ces deux pages et allez voir ailleurs. Parce que là, on va parler de Spyro 2, et vous risquez de vous faire royalement chier en lisant ce qui suit. Faut dire que dans les aventures du petit dragon qui voulait devenir grand, l'ambiance « couches-culottes-areu-areu-biberon » s'adresse avant tous à nos chères petites têtes blondes avides de belles aventures, guidées par de grands sentiments chevaleresques. Ils retrouveront avec plaisir le pauvre petit Spyro qui, à peine remis de ses précédents démêlés avec Gnasty Gnorc, replonge malgré lui dans un monde inconnu, menacé par l'ombre du nouveau méchant de service : Ripto. Et une fois de plus, il va se dévouer sans sourciller pour sauver tous les habitants des lieux d'un macabre destin. Y'a pas à dire, il a un sacré grand cœur, ce dragon !





Conte pour enfant

Arrivé par une porte spatio-temporelle dans le monde d'Avalar, Spyro ne perd pas une seule seconde. Armé de sa carapace de dragon, de ses cornes et de son souffle brûlant, il part derechef à l'assaut des 29 niveaux du jeu, au bout desquels il pourra peut-être enfin goûter un repos tant mérité. Mais d'ici là, le parcours est semé d'embûches : ennemis à gogo, pièges plus ou moins prévisibles, petites énigmes à résoudre, objets à collecter, challenges débiles à relever… Spyro 2 fait dans la variété et dans la diversité. Une bonne nouvelle si l'on se remémore le caractère très linéaire du premier épisode. Car pour cette suite, les p'tits gars d'Insomniac se sont non seulement attachés à rendre l'aventure plus vaste, plus riche et moins basique, mais également à proposer plusieurs « niveaux » de jeu. Ainsi, chaque joueur pourra parcourir Spyro 2 comme il le souhaite : soit en bouclant chaque niveau le plus vite possible sans



Le premier boss est une formalité. Par contre, les suivants sont beaucoup plus balèzes.

Des tonnes de mini-jeux viennent animer les niveaux, à l'image de ce match de hockey !



fiche technique

Editeur	Sony C.E.
Développeur	Insomniac
Genre	Plate-forme 3D
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continue	Oui (sauvegarde)
Nbre de niveaux	29
Spécial	Il faut une âme d'enfant
Existe sur	Rien d'autre



Quelques casse-tête ponctuent le jeu. Mais rassurez-vous, ils ne sont pas bien complexes.

Des quêtes secondaires assez bien foutues

Nouvelles aptitudes

Bonne nouvelle, outre ses classiques actions (courir, charger, cracher le feu, sauter, planer...), Spyro est désormais capable de nager sous l'eau, ou encore de grimper aux murs. Mais attention : pour récupérer ces « pouvoirs » inédits, il faudra systématiquement allonger l'oseille (des diamants). Alors, récupérez tous ceux qui traînent dans les niveaux, ils vous serviront tôt ou tard.

Spyro n'a pas perdu sa manie des vols planés à rallonge, toujours aussi utiles pour survoler certaines zones.





Une bande d'esquimaux se plie en quatre pour aider Spyro à atteindre une plate-forme élevée.





Donner des poissons en pitance à une statue affamée : une épreuve sans prétention qui plaira aux tout petiots. Les plus grands, quant à eux, s'ennuiront ferme.

se soucier des quêtes secondaires (auquel cas il le claquera super rapidement), soit en explorant chaque recoin des mêmes niveaux, à la recherche de toutes les zones cachées et de tous les objets à récupérer (auquel cas la quête sera longue et plus complexe). Bref, Spyro 2 laisse le choix entre un cheminement simple et sans difficulté et un cheminement plus prise de tête. Un procédé idéal pour satisfaire tous les publics, de 6 à 12 ans.

Hormis cette innovation, cette suite réserve peu de surprises. Le moteur 3D a, certes, subi une petite cure de jouvence mais, dans l'ensemble, on retrouve le gameplay et l'ambiance éprouvés avec le premier épisode. Finalement, le seul gros regret réside dans les problèmes de caméra, toujours présents. Un comble pour un titre qui s'adresse à des joueurs assez peu expérimentés, qui risquent d'être déboussolés par des angles de vues parfois aberrants. Ben tant pis pour eux, ils n'ont qu'à être plus vieux !

Elwood

Compagnons de voyage

Durant votre aventure, vous croiserez un nombre incroyable de personnages secondaires. Certains vous dispenseront des conseils de jeu basiques genre « pour avancer, dirige la manette vers le haut » (Ok, là j'exagère...), alors que d'autres vous offriront des objets sacrés indispensables pour découvrir des zones cachées. Mais vos plus intéressantes rencontres seront celles que vous ferez avec les persos qui vous proposeront de participer à des petits challenges, ou qui vous apprendront de nouveaux mouvements.



Notes

15 Technique
Peu de changements majeurs par rapport au premier épisode, si ce n'est des textures plus fines...

15 Esthétique
Le « style » Spyro n'a pas évolué : couleurs pastel et décors enfantins sont donc au rendez-vous.

16 Animation
Aucun souci à ce niveau. L'animation est fluide, rapide et sans bugs d'affichage.

13 Maniabilité
Spyro est facile à manier, mais la gestion des angles de caméra n'est pas parfaite.

13 Sons
Musiques bien planantes. Voix off enfantines assez réussies, mais parfois trop niaises.

14 Durée de vie
Challenges nombreux, niveaux vastes, mais le jeu ne résistera pas longtemps à un bon joueur.

+ Plus
Un héros parfait pour les enfants. Des tonnes de mini-challenges assez marrants.

– Moins
Seuls les enfants accrocheront à l'univers enchanté de Spyro. Des angles de caméras parfois lourdingues.



7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Les développeurs d'Insomniac ont voulu tirer les enseignements du premier épisode pour proposer un Spyro 2 plus abouti et mieux pensé. Cette tâche étant maintenant accomplie, toute l'équipe s'est lancée dans un projet PlayStation 2 encore top secret. A suivre...

L'avis de Elwood

Le plus célèbre dragon de la PlayStation nous revient dans un nouvel épisode plutôt réussi. Car même si Spyro 2 reste dans la forme assez identique à son prédécesseur, il apporte son lot de petites innovations bien senties. Pas de révolution ludique donc, mais plutôt une agréable évolution, qui devrait ravir les joueurs en bas âge.

L'avis de Kendy

Bénéficiant d'une prise en main aisée et d'un niveau de difficulté relativement facile, Spyro 2 ne propose pas un challenge à la hauteur pour les experts des jeux de plate-forme. Ainsi, il s'adresse avant tout aux très jeunes qui, eux, ne seront pas déçus du voyage. Toutefois, sa réalisation léchée pourra accrocher bien des adultes.

Machine **PlayStation** Genre **Doom-like**







Quake 2

Le très mythique Quake II déboule enfin sur PlayStation ! Une adaptation sans surprise, fidèle à la version PC, mais à la jouabilité très crispante.

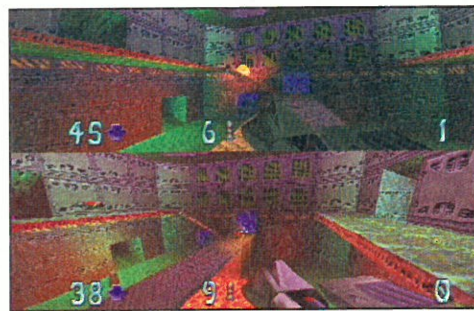
Ahhh Quake II ! Un nom magique qui évoque chez bien des joueurs le souvenir de longues nuits passées à explorer des niveaux sans fin, à dessouder de l'alien belliqueux et à jouer en réseau. Ça se passait sur PC, fin 1997, et, à cette époque, ce chef-d'œuvre signé Id Software - les créateurs de Doom et Wolfenstein - était la crème des Doom-like (depuis on parle même de Quake-like, c'est dire !). Mais bon, depuis, les techniques de programmation et la puissance des PC ont permis aux développeurs de nous pondre des titres encore plus beaux, riches et surtout proposant un gameplay plus varié. Bref, de là à dire que Quake II a pris un sacré coup de vieux, il n'y a qu'un pas...



Fidèle adaptation

Voir débarquer Quake II sur PlayStation est – a priori – une excellente nouvelle... Enfin, pour ceux qui n'ont jamais goûté à la mouture PC ! Car, vous vous en doutez bien, en passant sur console, le jeu a perdu énormément de son attrait visuel et, surtout, une bonne dose de son excellente jouabilité. C'est pourquoi cette version s'adresse avant tout à ceuses qui ne connaissent pas celle qui fit les beaux jours du PC. Si tel est votre cas, vous pourrez découvrir un shoot 3D techniquement assez réussi, proposant des niveaux vastes à l'architecture futuriste, peuplés de centaines d'aliens prêts à vous barrer le chemin. Armé de votre arsenal ultra traditionnel, vous devez récupérer des clés de couleurs, buter tout ce qui bouge et, dans une moindre mesure, passer par des phases d'exploration. Bref, l'action est classique et ne semble pas poser de réel problème. Sauf un : la maniabilité ! Explications : contrairement au PC ou les Doom-like se pratiquent au clavier et à la souris, cette version PlayStation doit se contenter d'un simple paddle. Or, cet accessoire est loin d'être idéal pour se diriger dans ce genre de jeu ! Tout ce qui concerne les déplacements, les tirs et les sauts est, certes, ok. Par contre, là ou le bât blesse, c'est au niveau de la visée. Que ce soit avec le stick ou avec les flips, il est très difficile de « locker » précisément les ennemis et de faire feu dans le mille. Or, l'action parfois intense qui règne dans les niveaux ne vous laisse pas beaucoup de temps pour réagir. Résultat, on rate trop souvent ses tirs, on s'énerve et on perd. Crispant. Seule alternative : utiliser la souris PlayStation car, dans cette configuration, la jouabilité change du tout au tout. Bref, si vous possédez cet accessoire, Quake II pourrait bien vous faire passer de bons moments, pour peu que vous appréciiez le gameplay assez basique.

Elwood





fiche technique

Editeur	Activision
Développeur	Hammerhead
Genre	Doom-like
Nbre de joueurs	1 à 4
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Variable
Continue	Oui (Sauvegardes)
Nbre d'armes	9
Spécial	Rien
Existe sur	PC, N64





Les grenades sont assez difficiles à manipuler et leur précision n'est pas très bonne.

L'arsenal du Quaker

Pistolet laser, Shotgun, mitraillette, grenades, lance-roquettes, Railgun, Gatling... Le choix des armes fait dans le classique vu et revu. Cela ne les empêche cependant pas d'être dans l'ensemble ultra efficaces. Surtout le Railgun et le lance-roquettes, qui font de véritables ravages sur n'importe quel ennemi ! Mais bon, pour récupérer ces deux armes, ben va falloir un peu avancer dans le jeu, bande de feignants !











Les Space marines envahissent la PlayStation !



Le mode 4 joueurs est, étonnamment, assez jouable. Un petit plus agréable.



A deux, les deathmatchs sont assez intéressants. Bourrins certes, mais bien trippants.

La souris : accessoire indispensable

Accessoire très peu utilisé sur PlayStation, la souris trouve aujourd'hui un rôle vraiment digne d'intérêt : rendre Quake II jouable ! En effet, les développeurs d'Hammerhead ont eu l'excellente idée de rendre leur production compatible avec le mulot estampillé Sony. Le résultat : une maniabilité décuplée et un confort d'utilisation presque parfait. Dans la pratique, l'utilisation de la souris est simple : vous la manipulez avec la main droite pour regarder dans toutes les directions, tirer et sauter, et avec la main gauche vous vous déplacez au paddle. Bon, dans l'absolu, c'est pas non plus idéal comparé à un clavier. Mais faute de mieux, on ne va pas faire les difficiles !



Notes

15 Technique
Vu la gourmandise d'un moteur 3D de Doom-like, la Playstation s'en sort bien...

14 Esthétique
Fidèle à la version PC, cette adaptation en conserve le style graphique et l'ambiance.



14 Animation
Pas de ralentissements importants, mais on est - très logiquement - loin du standard PC.



13 Maniabilité
Jouer à la manette est une épreuve éprouvante. Beaucoup mieux à la souris !



13 Sons
Musiques rythmées mais répétitives. Bruitages et sons d'ambiance corrects.



14 Durée de vie
Si vous surmontez l'épreuve de la maniabilité, Quake II est long. Mais également linéaire.



Plus
Un moteur 3D correct pour la Playstation.
La possibilité de jouer à la souris.



Moins
Le style Quake II a assez mal vieilli.
La maniabilité insupportable au paddle.

Note d'intérêt



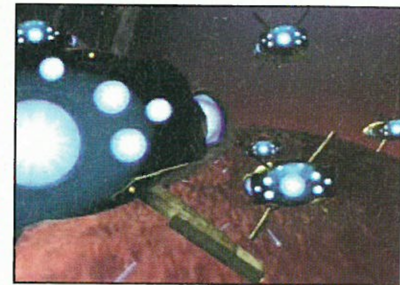
Au paddle



À la souris

Plus loin...

S'il existe un genre que la PlayStation aura eu beaucoup de mal à honorer durant sa longue carrière, c'est bien le Doom-like ! Logique, quand on sait que ces jeux nécessitent une grosse puissance de calcul et qu'ils ne sont vraiment jouables qu'avec un clavier et une souris !



L'avis d'Elwood

L'un des plus célèbres Doom-like du PC essaye tant bien que mal de se convertir à la sauce PlayStation. Résultat : un produit techniquement au point, visuellement assez réussi, fidèle à l'original, mais à la jouabilité malheureusement trop délicate au paddle. Autre point noir : l'ambiance et le gameplay ont pris un sérieux coup de vieux.

L'avis de RaHaN

Cette version reste la plus fidèle à l'original. Techniquement, elle satisfera les fans de « First Person Shooters ». Les autres éprouveront quelques difficultés avec la maniabilité. En fait, le retard de l'adaptation et la présence de titres plus riches sur Play empêche Quake 2 de s'en tirer aussi noblement que son nom l'aurait voulu.



World Driver Championship



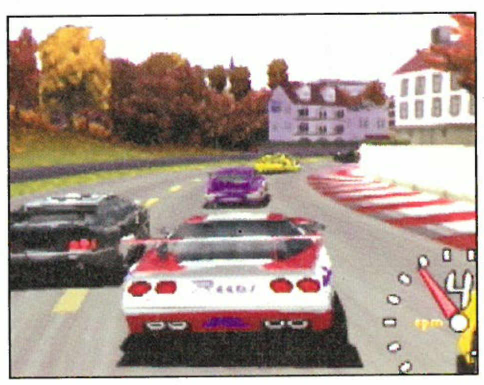
Si la patience est l'art d'espérer, alors les joueurs qui attendaient vainement de voir débarquer sur N64 un jeu de caisse digne d'intérêt sont des gens pétris d'espoir… Et, aujourd'hui, des gens comblés…



On aura poireauté un bout de temps pour la voir débarquer, cette sacro-sainte cartouche qui allait enfin redorer le blason de la N64 en matière de simulation automobile. Mais nos espoirs n'auront pas été vains car, un jour, Boss Games a entendu les pleurs des fans désespérés. Devant une telle détresse, ils se sont lancés dans le développement de World Driver Championship et, aujourd'hui, ils viennent combler le cœur désemparé des Nintendophiles adeptes du talon-pointe !

Avec WDC, vous voilà donc embarqué dans une longue et difficile compétition d'inspiration GT. Au début, seule une petite écurie accepte de vous engager comme pilote. Débutant, vous héritez d'une caisse super pourrie et partez à la conquête du premier championnat composé de 2 courses. Avec la rage du mec qui en veut, vous arrachez la victoire et obtenez votre premier trophée tout recouvert d'or. Attirée





par votre réussite, une nouvelle écurie tente de vous débaucher. Libre à vous d'accepter son offre ou de rester avec l'équipe actuelle… En tout cas, une chose est sûre : quel que soit votre choix, vous allez petit à petit atteindre les hautes sphères de la compétition. Et, là, croyez-moi, vous allez périr votre race (pour rester poli) !

As du volant, réveillez-vous !

Composé de 10 Championnats, durant lesquels vous devez enchaîner plusieurs courses d'affilée, l'ensemble de la compétition affiche un niveau de difficulté très élevé. Tellement élevé même que certains joueurs risquent de jeter l'éponge très rapidement ! Car WDC est tout sauf un jeu facile. Lorgnant clairement du côté de la simulation tout en possédant quelques stigmates d'un jeu d'arcade (les voitures ont tendance à jouer les savonnettes), il vous oppose, en effet, à des adversaires extrêmement coriaces à l'I.A. très (trop ?) poussée. Mettre une bonne distance entre eux et vous est quasiment impossible et, à la moindre erreur de pilotage, ils pointeront le bout de leurs pare-chocs à quelques centimètres du vôtre. On touche d'ailleurs là au plus gros défaut du jeu. En effet, battre vos opposants à la régulière est une véritable épreuve de force, tant leur pilotage est proche de la perfection ! Ils ne partent quasiment jamais à la faute et, si l'envie leur prend de vous doubler, ils y vont franco, n'hésitant pas à vous faire sortir de votre trajectoire, sans que cela influe pour autant sur la leur ! Bref, pour avoir une chance de gagner, mieux vaut piloter très propre et éviter tout contact avec une autre caisse !

A part ça, WDC propose vraiment un challenge intéressant et riche. Plus de 30 caisses superbement modélisées inspirées de modèles existants (« inspirées » car le jeu ne possède aucune licence), un pilotage assez réaliste qui ne pardonne pas la moindre erreur, 10 environnements de courses réussis pour



Le rétroviseur est indispensable, pour voir où se trouve la meute.

Aucun problème, les replays dynamiques sont aussi classes que ceux de Gran Turismo.



fiche technique

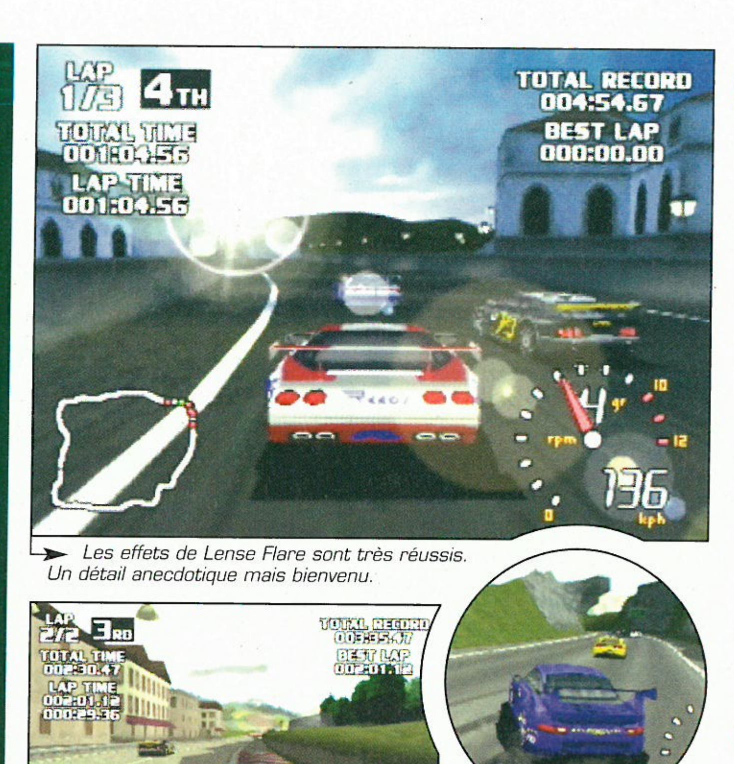
Editeur	Infogrames
Développeur	Boss Game Studios
Genre	Course automobile
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Élevée
Continue	Sauvegardes
Nbre d'environnements	10 (29 circuits)
Spécial	Rumble Pak
Existe sur	Rien d'autre

Pur look

Toutes les voitures disponibles s'inspirent plus ou moins fidèlement de vrais modèles. Ainsi, on reconnaîtra sans peine des pseudo Porsche, Corvette, Mustang, Lotus Esprit, Viper et autres McLaren F1 ! Dans l'ensemble, tous ces bolides affichent une modélisation impeccable et un comportement routier cohérent, pour ne pas dire réaliste. Enfin, dernier détail, sachez que chacun de ces véhicules (16 au total) est décliné en plusieurs variantes de puissance et qu'ils appartiennent à deux catégories distinctes : les GT1 et les GT2. Ce qui nous donne au final une trentaine de caisses, allant du veau sous-motorisé à la bête de course ultra puissante !







Les effets de Lense Flare sont très réussis. Un détail anecdotique mais bienvenu.

La gestion des vibreurs est réaliste. Si vous montez dessus, la caisse perd en adhérence.

A deux, la jouabilité reste excellente et les ralentissements discrets.

29 courses (dont la majorité doit être délockée), des replays super classe, un mode deux joueurs convivial... Décidément, ils ont bien bossé, chez Boss (ok, elle était facile). Pourtant, World Driver n'est pas parfait. En effet, les raisons pour lesquelles il n'hérite « que » d'un 7 sont simples. Primo, le niveau des adversaires est vraiment trop délirant et peut entraîner chez certains joueurs des belles crises de nerfs. Secundo, l'absence d'une gestion du Ram Pak est extrêmement dommage, d'autant plus que même sans cet accessoire, les graphismes s'avèrent assez beaux... mais flous. Alors imaginez avec ! Enfin, dernier grief à signaler : les musiques et bruitages insupportables à haute dose ! Cependant, même avec ces tares, WDC est sans conteste le meilleur jeu de caisse « sérieux » sur N64. Une sorte de mix réussi entre Need for Speed pour les circuits et la modélisation des caisses et Gran Turismo pour le pilotage et les replays !

Elwood

L'arnaque de la haute résolution

De mémoire, ce coup-là, je ne l'avais jamais vu sur N64 ! Jugez plutôt : afin de pallier l'absence d'un mode graphique avec gestion du Ram Pak, les développeurs nous ont pondu un très surfait mode « haute résolution ». En fait, l'astuce pour affiner les graphismes est simple : si vous le souhaitez, vous pouvez afficher l'écran de jeu en mode cinémascope au lieu du traditionnel 4/3. Dans cette configuration, le jeu est certes un peu plus beau, mais l'affichage ne prend alors plus qu'un tiers de l'écran ! Sur un grand téléviseur ça passe mais, par contre, sur un 36 cm, oubliez tout de suite ! Bref, au lieu de cette simili haute résolution au rabais, on aurait préféré la présence du Ram Pak ! Mais bon, on ne peut pas tout avoir...



Notes



Technique
Déception, le Ram Pak n'est pas géré. Sans l'effet de flou, le jeu aurait été superbe.



Esthétique
Environnements des circuits réussis et variés. Modélisation des voitures excellente.



Animation
Aucun problème de ralentissement, en solo comme en multijoueurs.



Maniabilité
Malgré le côté savonnette des caisses, les modèles physiques sont réussis.



Sons
Ziks ultra lassantes et bruitages des moteurs de piètre qualité.



Durée de vie
Le mode solo est aussi long que difficile et les circuits relativement nombreux.



Plus
Un jeu de caisse intéressant sur N64.
Des modèles physiques assez poussés.

Moins
Niveau de difficulté parfois trop élevé.
Le Ram Pak, ça sert à quoi déjà ?



Note d'intérêt

Plus loin...

Peu connu, Boss Game Studios est une boîte de développement américaine basée à Washington. On lui doit entre autres Spider sur PlayStation, ainsi que Twisted Edge Snowboarding et Top Gear Rally, tous deux sur N64. Spécialisé dans les jeux de course en tout genre, Boss planche actuellement sur un certain Stunt Racer 3000... Le revival du célèbre Stunt Race FX de la Super Nintendo ? Ça mérite une petite enquête...



L'avis d'Elwood

e vieil adage selon lequel mieux vaut tard que jamais s'applique parfaitement à World Driver Championship ! En effet, ce titre signé Boss Game offre à la N64 sont remier jeu de caisse « sérieux » vraiment intéressant... Depuis le temps qu'on ttendait cette perle rare, on avait presque perdu espoir !

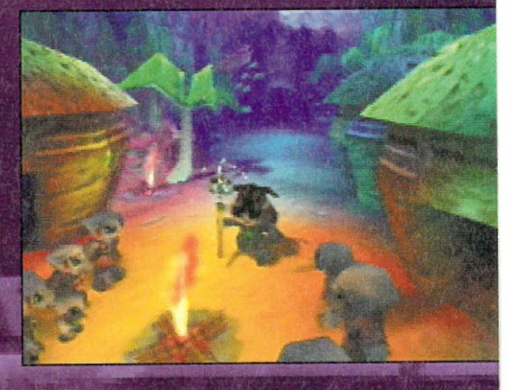
L'avis de Trazom

Si l'on ne devait retenir qu'un seul titre de course auto sur N64, ce serait assurément celui-là ! WDC a, en effet, des atouts plus qu'alléchants. Il est beau, voire très beau en hi-res' (avec écran géant), plutôt long, et les modèles physiques des caisses forcent l'admiration. Si vous aimez les courses de tutures sur N64, foncez sans problème sur ce petit bijou !

Machine Nintendo 64 Genre Action / Plate-forme



Jet Force Gemini



Jeu-messie très attendu par les possesseurs de N64, Jet Force Gemini nous dévoile enfin sa véritable teneur. Un brin décevant, ma foi...

Quoi de plus pratique que de sortir du fond de son sac magique le très utile tyran assoiffé de pouvoir, pour offrir aux joueurs transis de nouvelles aventures mouvementées ? C'est en tous cas l'excuse classique employée par Rare pour nous dispenser son savoir-faire vidéo-ludique ! Le très frustré Mizar menace de conquérir la planète en envoyant ses fameux soldats fourmis. Heureusement, vous avez adoré Starship Troopers au cinéma, et l'idée de casser de l'insecte trottait déjà dans votre esprit. Vous incarnez donc la Jet Force Gemini, sorte d'avant-garde contre l'injustice, composée essentiellement de deux personnages humanoïdes (Juno et Vela) et d'un chien (Lupus). Si, au départ, vous ne disposez que de Juno et d'une arme à la capacité limitée, la suite risque pourtant de vous réserver d'agréables surprises.

Des douilles de cartouches bleues s'échappent de votre arme pour renforcer l'effet de puissance de feu.

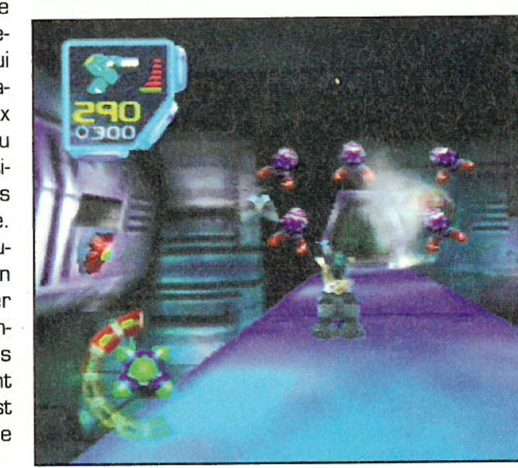




On a droit à un style de nage nettement moins sexy que dans Tomb Raider !

Un jeu de plates-formes ou d'aventure-action ?

Etrangement, le soft se rapproche plus du style de l'action-aventure que de la plate-forme comme l'annonçait Rare, avec ses phases de recherches à base d'énigmes, et ses passages de shoots endiablés. Car au départ, vous irez « tailler une bavette » avec les gars du coin, étrange croisement entre la race des Ewook et des Mogwaï, qui vous conteront ou vous feront revivre par télépathie le début de leur génocide. Parfois, de vieux sages vous éclaireront de leur précieux savoir ou vous offriront des items nécessaires pour continuer votre aventure. Autant d'indices propices pour faciliter votre quête de libération, en somme. Autrement, il faut avouer que Jet Force demeure assez répétitif dans l'ensemble, même si un semblant de variété (le fait de pouvoir switcher entre les persos) pourra trancher dans votre train-train. En vérité, les seules motivations valables proviennent des nouvelles armes, qui changeront votre manière d'annihiler l'ennemi. En bref, on est loin de goûter à toute l'excitation ludique promise par Rare.



fiche technique

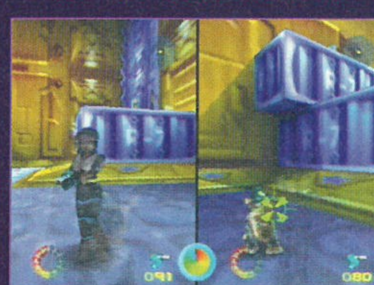
Editeur	Nintendo
Développeur	Rare
Genre	Action/Plate-forme
Nbre de joueurs	1 à 4
Niveau de difficulté	1
Difficulté	Moyenne
Continue	Sauvegardes
Nbre de persos à incarner	3
Spécial	Utilise le Ram Pak
Existe sur	Rien d'autre !

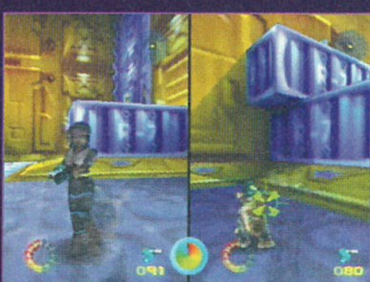
Jet Force Gemini ne sera pas l'événement de la rentrée sur N64.

Maintenez le bouton R pour placer manuellement votre mire sur la cible. Le calibrage s'effectuera avec le stick analogique !

Le mode multijoueurs

Vous trouverez une option à la GoldenEye qui vous offrira la possibilité d'exprimer librement toute votre agressivité. Il suffit pour cela d'être deux ou plus (quatre au maximum) et de sélectionner le mode Battle. Si les vues de caméras n'étaient pas à la base appropriées, ici, elles le demeureront encore moins ! En effet, le partage de l'écran ne contribue en rien à l'élargissement de votre champ de vision déjà restreint ! Encore un grand coup d'épée dans l'eau.









La caméra s'emballe lorsque trop d'ennemis s'affichent à l'écran.



Une maniabilité accusatrice

Du point de vue de la réalisation technique, on reste en deçà de ce que proposait Zelda il y a quand même presque un an ! Si, avec le Ram Pak, le titre s'en tire plutôt bien en termes de fluidité d'animation et de graphisme, l'inverse garantit, en revanche, pas mal de ralentissements et d'effets de brouillard propres à la 64 bits de Nintendo. Par contre, du côté de la maniabilité, cela sent le roussi ! En effet, votre personnage possède une inertie persistante qui favorise les chutes mortelles, et l'unique vue de caméra ne vous permet pas toujours de cerner judicieusement vos actions. De plus, la visée manuelle s'avère très instable et nécessite trop de doigté. Alors en pleine attaque massive, vous imaginez : c'est la débandade ! En résumé, Jet Force Gemini est une grosse déception au regard de l'immense tapage médiatique créé par Rare. Cela ne l'empêche pas pour autant d'être un bon petit jeu. Toutefois, vous feriez mieux d'attendre DK 64 pour apprécier tout le talent de Rare.

Kendy

Plus loin dans le jeu, une arme munie d'un réticule de visée vous permettra de sniper vos adversaires à grande distance !

Notes

16 Technique
Sans le Ram Pak, l'animation est saccadée. Avec, c'est corrigé et on obtient des graphismes plus fins.

16 Esthétique
Vos persos font dans le style manga alors que vos ennemis donnent dans le genre ricain. Assez particulier.

15 Animation
Assez inégale d'un niveau à l'autre. La variante dépend du nombre d'ennemis et de polygones à l'écran.

10 Maniabilité
L'unique vue de caméra rend les actions confuses. Sinon, votre héros possède une inertie trop légère.

17 Sons
Les musiques orchestrales confèrent au jeu des allures de superproduction.

17 Durée de vie
Si les stages sont immenses, le mode multijoueurs pourra aussi prolonger la durée de vie du titre.

+ Plus
Une belle réalisation. On peut changer de perso en cours de partie.

− Moins
Un intérêt décevant. Une vue de caméra confuse.

6/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Développeur privilégié de Nintendo, on doit à Rare des hits en puissance tels que Banjo-Kazooie, Killer Instinct Gold ou encore la série des Donkey Kong Land sur Super Nintendo. Si la société anglaise nous avait habitués à des jeux de qualité jusqu'ici, son dernier produit semble pourtant déroger à la règle. Jeu ersatz pour patienter jusqu'à DK 64 ou grosse fatigue ? Seul l'avenir nous le dira.

L'avis de Kendy

JFG possède de bonnes idées comme changer son personnage en cours de partie, ou encore s'affronter jusqu'à quatre simultanément en mode multijoueurs. Mais à côté de cela, son intérêt limité et sa maniabilité confuse le rendent à plus d'un titre décevant. Beau mais, hélas, fade.

L'avis de Willow

Décevant de la part d'un développeur aussi talentueux que Rare. On est bien loin du fun de GoldenEye ou de Banjo Kazooie. Jet Force Gemini s'annonçait varié et révolutionnaire, au final, il ne s'agit que d'un jeu de tir sans personnalité et répétitif à outrance. Reste une réalisation graphique acceptable pour se consoler. Moi, je dis boarf.



Madden NFL 2000



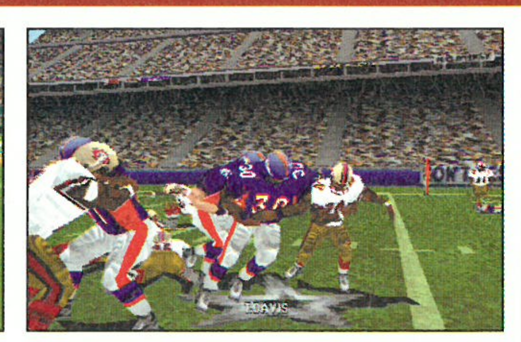


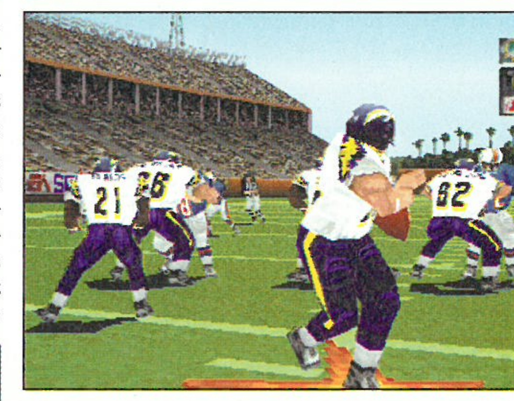
John Madden est de retour, plus en forme que jamais, pour une édition 2000 de qualité mais sans grand intérêt pour ceux qui possèdent déjà la précédente mouture. Explication.

Il semblerait que sur PlayStation, EA Sports ait épuisé toutes ses ressources en matière de réactualisation sportive. Les années précédentes, les développeurs avaient encore la possibilité d'innover sur le plan technique, aujourd'hui, il faut bien reconnaître que c'est devenu nettement plus difficile. La console de Sony a encore des ressources, mais quand même pas au point de permettre de révolutionner un genre. FIFA 2000 et NBA Live 2000 seront d'ailleurs très certainement à l'image de cette édition 2000 de NFL. Les habitués de la série Madden, ceux qui ne loupent aucun millésime, risquent en effet de rester un peu sur leur faim. Entre les deux éditions, on ne note finalement aucun changement fondamental, tant du point de vue du gameplay que de celui de la réalisation technique. Rien, en tout cas, qui pourrait justifier un nouvel investissement.

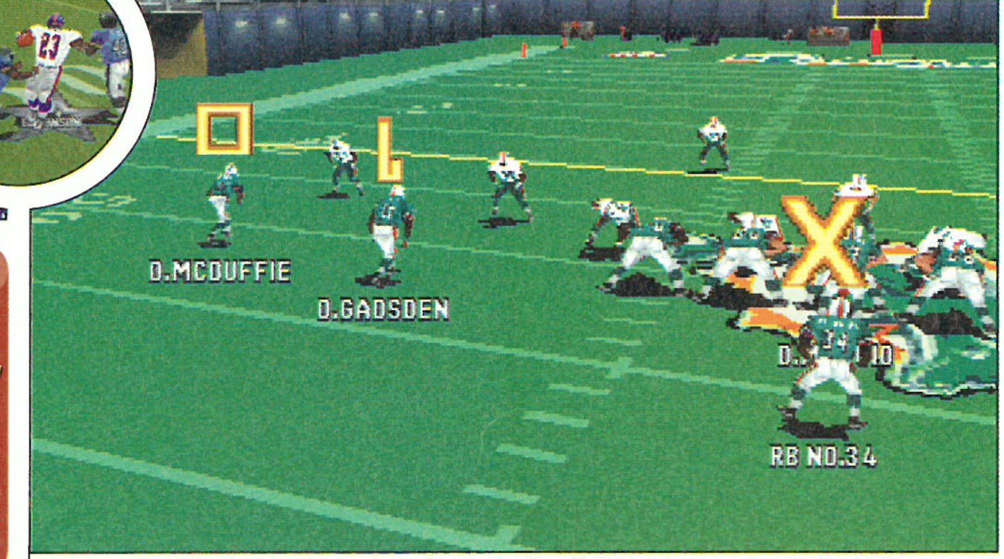
Pas indispensable

Le changement le plus flagrant concerne la vitesse de jeu. Les déplacements, les passes, les réactions de l'adversaire sont désormais beaucoup plus vives. Ce gain de rapidité, bien qu'appréciable (les parties ont vraiment la pêche), rend néanmoins la simulation moins accessible aux débutants. Heureusement, le mode entraînement a été conçu avec intelligence. Pour ce qui est de l'aspect technique, là encore, il faut avoir un œil bionique pour déceler des différences avec la précédente mouture. Madden 99 avait, il est vrai, placé la barre très haut. Ainsi, les enchaînements de mouvements sont un chouïa plus coulés (ça se remarque surtout sur les plaquages violents), le quarterback dispose d'une feinte supplémentaire, les tailles ainsi que les gabarits des joueurs de la NFL ont été respectés (on a droit à des joueurs obèses !), les célébrations après un





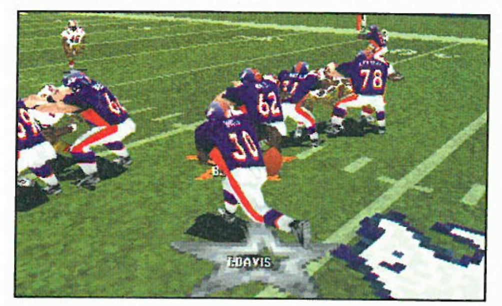




Un système de passe parfait servi par des zooms d'une fluidité et d'une ampleur irréprochables.

fiche technique

Editeur	Electronic Arts
Développeur	EA Sports
Genre	Simu. de foot américain
Nbre de joueurs	1 à 8
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Difficile
Continue	Sauvegarde
Nbre d'équipes	100
Spécial	Compatible Dual Shock
Existe sur	PC CD-Rom





La routine

En plus des modes Situation et Challenge, vous retrouverez, bien sûr, toutes les options de jeu habituelles. Comme l'année dernière, le mode Saison vous donne la possibilité de jouer une saison régulière (le jeu respecte le calendrier officiel) ou bien d'en créer une de toutes pièces. Le mode Tournoi est bâti sur le même schéma, vous pourrez en plus y intégrer 8 ou 16 Fantasy Draft (les fameuses formations imaginaires). Le mode Franchise, quant à lui, est toujours aussi riche et difficile d'accès. Ce dernier permet de manager une équipe de votre choix durant 30 saisons (pour mémoire, Madden 99 n'en comptait « que » 16) en contrôlant les recrutements, les renouvellements de contrats, les renvois, le salaire des joueurs, etc. Quel dommage cependant que l'interface des menus n'ait pas été améliorée.



Notes



16 Technique
Un moteur de jeu exempt de tout reproche, fluide et rapide. Quelques bugs, mineurs cependant.



15 Esthétique
Peu de changement par rapport à la version précédente. Modélisation des stades et des joueurs précise.



17 Animation
Les mouvements des joueurs sont réalistes et très détaillés. Animation sans anicroches.

17 Maniabilité
Les commandes sont bien pensées et le système de zoom donne une bonne vision de l'action.



15 Sons
Une foule enthousiaste, des commentaires réussis et des bruitages dynamiques. L'essentiel.



16 Durée de vie
A l'instar des précédents volets, cette édition 2000 propose des modes de jeu complets.



Plus
L'IA, la motion capture. Un rythme de jeu plus speed.

Moins
La consommation de blocs mémoire. Menus toujours aussi pourris.

7/10 Note d'intérêt



La vitesse de jeu donne une bonne pêche aux échanges de ballon

A l'instar de l'édition 99, l'IA est au-dessus de tout reproche. Ici, vos coéquipiers couvrent votre course remarquablement.

touchdown sont plus variées, et la modélisation des stades a légèrement gagné en précision. Les modes de jeu, quant à eux, se sont enrichis de deux petites nouveautés : le mode Situation, composé d'une vingtaine de scénarios historiques, et le mode Challenge, dans lequel vous devrez relever 100 défis de difficulté croissante (saquer un quarterback, parcourir 200 yards avec un joueur en un match, marquer un certain nombre de points en un temps donné, etc.). Côté gameplay enfin, une ligne jaune permet de visualiser l'endroit du touchdown. Bien trouvé. On s'étonnera cependant que les défauts les plus crispants de l'édition 99 n'aient pas été corrigés : la consommation en blocs mémoire est toujours aussi exagérée (5 blocs en moyenne par mode de jeu, 1 bloc pour les options), l'interface des menus demeure un modèle de complication et les temps de chargement sont d'une lenteur exaspérante. Comme je le laissais sous-entendre plus haut, ceux qui possèdent déjà Madden NFL 99 peuvent très bien se passer de cette édition 2000. Il leur suffira d'aller faire un petit tour dans l'éditeur de joueurs pour remettre à jour les effectifs de la NFL et ainsi donner une seconde jeunesse à leur simulation de foot américain préférée. Les curieux, quant à eux, découvriront un jeu de sport complet, un peu difficile d'accès certes mais parfaitement réalisé et doté d'une réelle profondeur de jeu.

Willow

Plus loin...

John Madden a été coach des Oakland Raiders. Maintenant, il est analyste sportif et anime tous les matins une chronique sur les ondes de KNBR, une radio américaine. A noter enfin que la première collaboration de Madden avec EA Sports remonte à 1989 (PC) !





Les audibles, ou l'art de transformer une course en passe et vice versa !

L'avis de Willow

...u risque de me répéter, malgré ses qualités ludiques incontestables, Madden NFL ...000 est à réserver en priorité à ceux qui ne connaissent pas la précédente mouture. ...moins d'être un fan invétéré et irraisonné de la NFL, il y a trop peu de différences ...tre les deux versions pour qu'on se risque à dépenser ses précieux deniers.

L'avis de Trazom

Les puristes fans de foot US vont encore se jeter sur ce énième Madden ! Outre le très surpuissant Johnny himself, ils découvriront quelques petites innovations propres aux suites de ce genre, ainsi qu'une richesse graphique encore accrue. A réserver aux pros de ce sport avant tout.

Machine PlayStation Genre Action/aventure

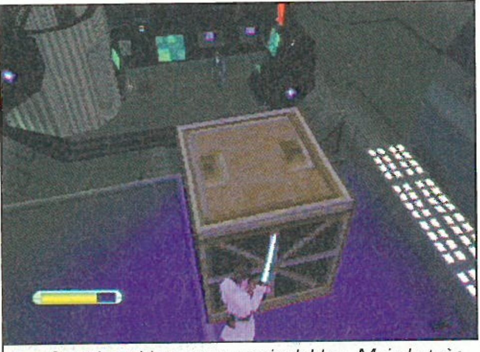


Star Wars Episode 1 : la Menace Fantôme

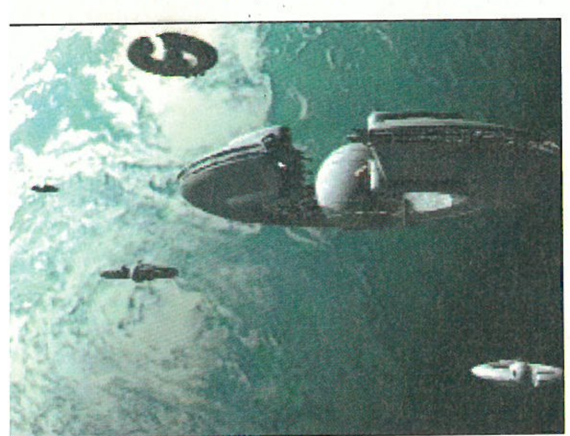
Je suis fan de Star Wars, vraiment. Je tenais à le dire parce que beaucoup pourraient croire le contraire, après ce qui va suivre... Mais si, si, vraiment, j'adore. La trilogie en tout cas. Plus fan que moi... y a pas.



L'espèce de gatling par terre est un fusil blaster. Jamais vu de tel calibre dans la saga...



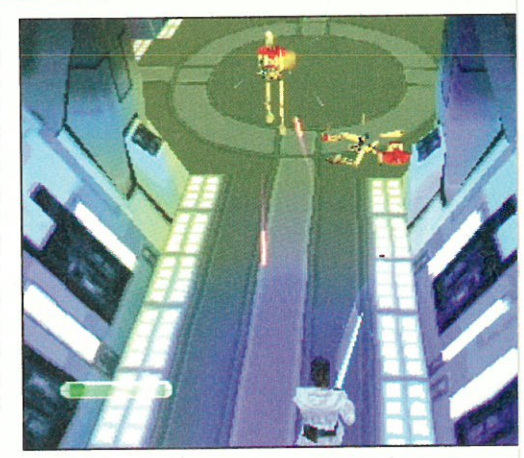
Certains objets sont manipulables. Mais la très basse définition des graphismes empêche parfois de les identifier au premier abord.



Georges Lucas a construit, ou tout du moins initié, un mythe : Star Wars, une des plus fabuleuses œuvres de Space Opera du cinéma. Qui d'autre que lui pouvait tout fracasser ? Certainement pas moi, en tous les cas, car, mine de rien, il faut un génie bien spécial pour le faire aussi méthodiquement. Après les deux bandes annonces de l'Episode One, j'étais fou d'impatience. Puis j'ai vu le film. Ça m'a quelque peu refroidi, d'autant qu'entre temps, la folie du merchandising est devenue fort agaçante. Je vous passe quelques étapes de ma dégringolade du paradis des fans, pour me concentrer sur les deux dernières : le jeu Saga Star Wars de la Française des Jeux et celui sur PlayStation dont nous allons parler maintenant.

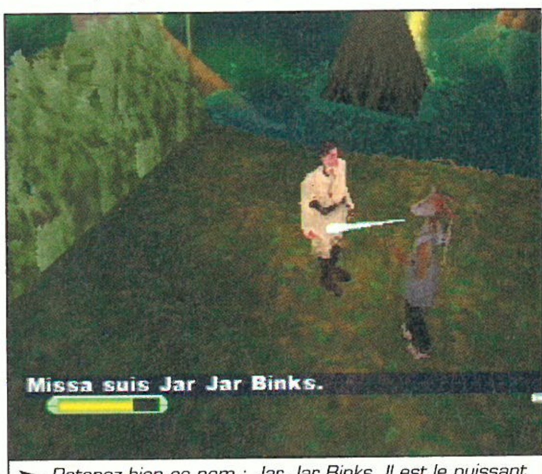
Réveillez-vous !

Développé par Big Ape pour le compte de LucasArts, La Menace Fantôme se révélait déjà décevant sur PC. Après y avoir consacré du temps et des efforts certains pour divers reportages, ce test laisse décidément un goût amer dans la bouche. Globalement, le jeu est assez équilibré et attractif, au niveau de l'aventure, du rythme et du gameplay. Ce qui était, en fait, le plus simple à mettre en place, puisqu'il suffisait de copier le film et d'ajouter quelques variations, pour obtenir une adaptation valable en jeu vidéo. Mais lorsqu'il fallut faire le reste, les développeurs ont décidément plus pensé à leurs vacances qu'à leur boulot. Pour commencer, la vue. Caméra au-dessus de l'action, avec quelques variations d'angles à certains passages-clés. Résultat : on a du mal à s'immerger dans l'ambiance (alors que cela aurait très bien pu fonctionner en 3e personne à la Tomb Raider) et on joue à faire tourner et à déplacer l'écran et non le personnage. Un peu « has been », mais tellement plus simple à programmer ! Mais, diable, du coup, les graphismes ont pu être dramatiquement optimisés, puisque le moteur 3D et la gestion des camé-









Retenez bien ce nom : Jar Jar Binks. Il est le puissant côté obscur du film, celui qui ruine tous les espoirs.

fiche technique

Editeur	Ubi Soft
Développeur	Big Ape (USA)
Genre	Action/aventure
Nbre de joueurs	1
Niveau de difficulté	-
Difficulté	Moyenne
Continue	Sauvegardes
Nbre de persos jouables	4
Spécial	Clip de Duel of the Fates
Existe sur	PC CD-Rom



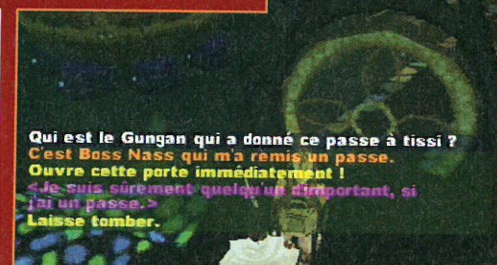
La Force, c'est pas sorcier

Dans le jeu, voilà, en gros, à quoi se résume l'utilisation de la Force :



Un vague télékinétique pour abattre les ennemis ou manipuler des objets à distance.

Influencer les esprits faibles (pourquoi avoir mis d'autres options de dialogues, dans ce cas !?).

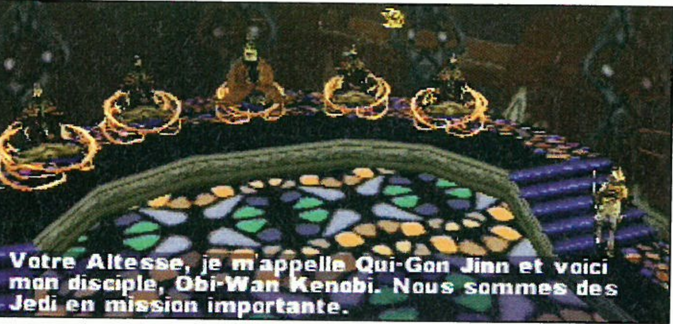




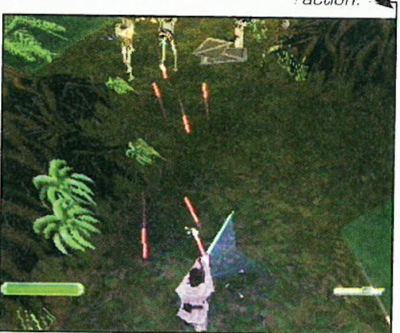
...ras ne sont pas très complexes ? Pas du tout. Pauvre en couleurs et en finesse, La Menace Fantôme n'a pas de quoi accrocher côté réalisation. Seul l'aspect sonore rattrape le coup, une fois de plus, puisqu'il n'a pas fallu y travailler ! Pourtant, l'action rythmée, la possibilité d'incarner les 4 personnages majeurs du film (Obi Wan, Qui Gon, Amidala et Panaka), les phases de dialogues et le reste avaient de quoi appâter. Mais les dialogues, par exemple, n'influent pas sur le jeu, offrant des choix ridicules. La présence des 2 Jedi ne permet pas de s'éclater énormément avec la Force et la vue atroce alliée au design farfelu des niveaux nous font trop souvent tourner en rond pour ne pas se lasser vitesse grand V. En ajoutant les bugs de collision scandaleux et une maniabilité stressante, SWEp1 ne redore décidément pas le blason de la licence sur PlayStation. Tout de même moins ridicule qu'un Master of Terras Kasi, ce titre sera joué par tout le grand public des fans de la saga, mais ne pourra laisser aux autres qu'un profond dégoût pour les développeurs qui ne se sont décidément pas foulés. Au moins, il ne fera pas d'ombre au film...

RaHaN

La ville de Theed et le palais de la Reine sont situés après ce pont. Suis-moi, Obi-Wan.



Quelques scènes de shoot ponctuent agréablement l'action.



10 Technique — Le moteur ne cafouille pas, mais il faut avouer qu'il ne gère pas grand-chose.

8 Esthétique — Graphismes minimalistes, personnages modélisés en une poignée de polygones.

10 Animation — Imaginez-vous tentant de donner une démarche fluide à un Playmobil.

8 Maniabilité — La Force n'est certainement pas de ce côté-là non plus.

16 Sons — Bruitages du film, musiques du film, voix françaises. Seules les voix sont nulles.

15 Durée de vie — Correcte en théorie, plus longue pour cause de maniabilité et de lisibilité médiocres.

+ Plus — Star Wars ? Je me demande... Les cinématiques.

– Moins — Réalisation cheap. Choix technologiques de fumistes et technique de débutants.



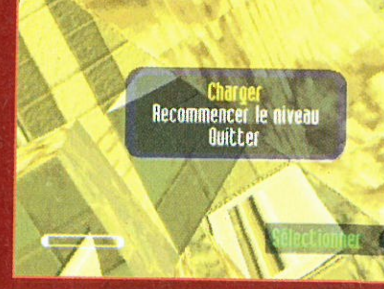
4/10 Note d'intérêt

Plus loin...

La version PC, elle, avait au moins le mérite de proposer des graphismes agréables. Du côté de la PlayStation, on est tombé dans le minimalisme malsain. Résultat : encore un échec de la licence Star Wars sur cette console.

Le saviez-vous ?

Avant la fin de la réalisation d'un jeu, lorsque les testeurs des développeurs rendent leur rapport sur les bugs, il y a souvent une classification, pour savoir dans quel ordre de priorité il faut le débugger, tâche longue et généralement conclue dans la précipitation. Dans cette classification, il y a le fameux « show stopper », c'est-à-dire le bug majeur qui mérite qu'on retarde la sortie du jeu. Eh bien, un des testeurs semble mal avoir fait son boulot, parce qu'un show stopper est resté diablement ancré dans le code du jeu. Il arrive, en effet, qu'après un saut, on passe au travers du décor pour tomber dans le vide...



L'avis de RaHaN

...ar Wars : la Menace Fantôme n'est pas a priori un mauvais jeu. L'action est là, ...venture et l'univers aussi, mais cet ensemble homogène et accrocheur se retrouve ...porisé par une réalisation atroce, une maniabilité survolée et des choix qui font ...sser ceux qui les ont fait pour des fainéants. Pour les fans qui ne perdent pas la foi...

L'avis de TSR

Lucas continue à décliner sur tous les tons son dernier long métrage. Outre les qualités intrinsèques du film, on s'interroge sur cette politique mercantile jusqu'à l'excès, jusqu'à la nausée. Le jeu inspiré du film sent le bâclé et n'a pour attrait que sa seule licence. Remplacé cet univers par celui de Bubu et Kuku et vous obtiendrez un pur navet.

Voilà au moins
10 bonnes
raisons d'acheter le
prochain
PlayStation Magazine :

1 Championship Motocross (démo jouable)
2 V-Rally 2 (démo jouable)
3 Tony Hawk's Skateboarding (démo jouable)
4 Tarzan (démo jouable)
5 R/C Stuntcopter (démo jouable)
6 Quake II (démo jouable)
7 Millennium Soldier Expendable (démo jouable)
8 Mission Impossible (démo jouable)
9 Dino Crisis (démo jouable)
10 Crash Team Racing (vidéo)

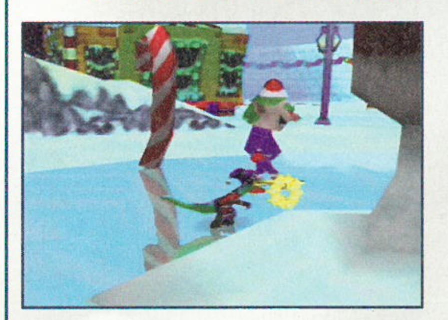


EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX LE 5 NOVEMBRE 1999

Toutes les sorties européennes

Une fois n'est pas coutume, ce mois-ci, le cru des zappings est plutôt bon. Certes, ils subsistent encore de-ci de-là quelques titres qui n'auront pas échappés à notre couperet mais, globalement, avouons que nous avons vécu des moments vidéoludiques plus dramatiques. En progrès !

Gex 3 : Deep Cover Gecko



« Gex 3 matérialise, avec la plus impérialiste rage de précision, les images de l'irrationalité concrète qui, provisoirement, ne sont pas explicables ni réductibles par les systèmes de l'intuition logique, ni par les mécanismes rationnels ». Ce que Dali a voulu exprimer en parlant ainsi de Gex, c'est qu'il existe des jeux qui dégagent une certaine image, qu'on ne peut expliquer rationnellement de par leurs paradoxes formels. Pour être plus clair, si le soft de Crystal Dynamics possède tous les ingrédients propices à séduire les joueurs, il n'arrive cependant pas à satisfaire cet objectif. Le perso est drôle, l'univers parodique est délirant, les graphismes sont aguichants (avec le Ram Pak seulement), alors pourquoi la sauce a-t-elle un arrière-goût de déception ? Sûrement à cause du système de jeu, qui se limite à des impératifs trop pathétiques. Pour progresser, vous devez uniquement vous procurer toutes les télécommandes des Media Zone en vous soumettant à des épreuves bien précises. Pour ma part, je trouve ce concept trop réducteur pour pouvoir provoquer chez les joueurs une certaine exaltation vidéo-ludique. Simplement bon au lieu d'être exceptionnel, Gex 3 manque peut-être, en fin de compte, de charisme pour faire l'unanimité.





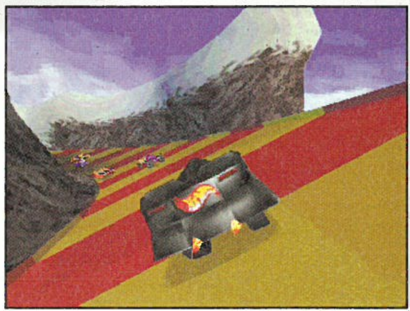


Hot Wheels Turbo Racing

Après l'univers low-tech des Lego, c'est au tour des Hot Wheels d'occuper le devant de la scène vidéo-ludique. Les enfants du baby boom doivent se souvenir avec nostalgie de ces barres en plastique que l'on assemblaient pour créer des circuits démentiels. On pouvait construire des looping ou encore des tracés en zigzag sur lesquels on propulsait à grande vitesse de ch'tites voitures mécaniques ! Personnellement, je ne faisais rien de cela. En fait, je me servais de mes barres de Hot Wheels pour flageller ma grande sœur... Ahh que de tendres souvenirs... Alors vous comprendrez mon immense déception à la vue de cette piètre adaptation en jeu vidéo, prétexte à faire de l'argent sur des personnes sensibles comme moi ! En fait, nous avons droit à une pauvre course de bagnoles à la production austère (animations chaotiques, couleurs criardes...) et à l'intérêt qui frise la médiocrité absolue. En effet, perdre le contrôle de votre véhicule sera monnaie courante même si, en prime, vous aurez à votre insu effectué une figure qui vous aura donné des points ! Doté de six voitures de base et de six circuits, Hot Wheels vous fera regretter de ne pas avoir gardé votre argent pour vous offrir un somptueux resto ! Trop mauvais !





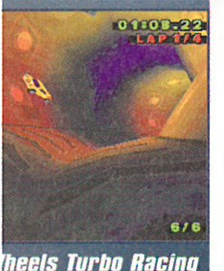




2
Editeur : Electronic Arts
Machine : PlayStation



: Deep Cover Gecko



heels Turbo Racing



Xena Princess Warrior



Après la série télévisée, le jeu vidéo. La sculpturale Xena, grande pourfendeuse de laquais grecs, va désormais pouvoir marcher sur les plates-bandes de la très suffisante Lara Croft, le temps d'une partie sur PlayStation. Effectivement, le titre comprend les protagonistes du feuilleton et propose, en guise de divertissement, un jeu de baston parsemé de petites énigmes. Suivant un scénario aussi torturé qu'un plat de nouilles, notre héroïne devra se conformer à des objectifs ultra dirigistes pour progresser dans l'intrigue. Mais autant vous prévenir tout de suite, Xena, c'est 90% de bourrinage et 10% de jugeote, pour ceux qui aiment les statistiques. Autrement, la réalisation se voit affublée d'un moteur 3D plutôt performant et de graphismes colorés du meilleur goût (contrairement à la série). En fait, la brunasse se laisse manier avec beaucoup de docilité et offre une panoplie de coups très diversifiée. Et puis, si vous en avez assez de trucider à l'épée, vous pourrez toujours utiliser une sorte de cerceau magique meurtrier que vous lancerez sur vos ennemis. Au final, Xena s'avère être aussi plaisant que racoleur.





6 — Editeur : Electronic Arts — Machine : PlayStation

Demolition Racer

Si la version preview faisait plutôt de la peine à regarder et à jouer, sachez qu'il en est tout autrement sur la mouture définitive. Je me rappelle que Willow s'était plaint de la maniabilité exécrable des voitures et de leur inertie ...aire. Ici, tous les problèmes semblent ...re résolus puisque le gameplay fait



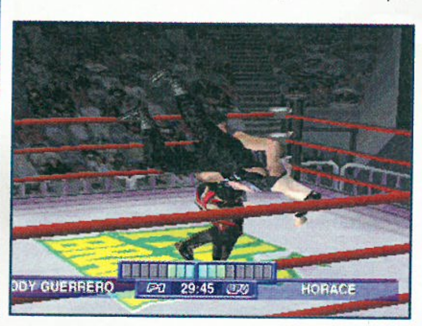


partie des points forts du titre. Ce qui sous-entend qu'il existe encore des défauts. En effet, graphiquement du moins, il n'y a pas de quoi retourner Léonard de Vinci dans sa tombe. Les pistes arborent un teint grisâtre, empruntant les clichés les plus éculés sur la fin du monde, comme si morosité rimait forcément avec pixelisation et palette de seize couleurs ! Cela dit, la vitesse d'animation décoiffante justifie peut-être ce sacrifice esthétique. Les caisses tracent à deux milles à l'heure et offrent un plaisir de conduite envoûtant. On reconnaît bien là d'ailleurs la griffe des concepteurs de Destruction Derby (débauchés pour l'occasion) et leur fascination obsessionnelle de la dégradation matérielle (les capots se tordent, la tôle ondule...). Profitant de somptueux replays et d'une bande sonore magistrale à base de mixes inédits de Fear Factory (encore eux !), Demolition Racer sera l'une des surprises de ce mois de novembre côté course, sans toutefois nous transcender.

6 — Editeur : Infogrames — Machine : PlayStation

WCW Mayhem

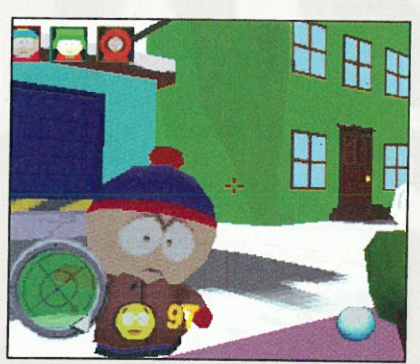
J'avoue que j'étais bourré d'a priori avant d'insérer le CD dans la console. Je prophétisais d'avance à mes collègues ma vision du titre, en annonçant que des gars musculeux allaient sûrement faire « tiépi », accrédités d'une musique de hard rock en guise d'intro ! Je lance ensuite WCW Mayhem et m'effraie de mes qualités de médium. Effectivement, la démo d'ouverture dévoile des Spartes affublés de slips en cuir et de bracelets de force (en vente dans toutes les pharmacies), luttant sous une déferlante de riffs métalleux ! Passé la vidéo traumatisante, on constate paradoxalement que le titre s'avère amusant et agréable de prise en main, malgré la pauvreté flagrante des graphismes en basse résolution. On se surprend ensuite à découvrir des subtilités de jeu telles que des contre-attaques, ou encore l'élaboration de clés dignes des plus grands kinésithérapeutes. De plus, non content de proposer une tripotée de barbares d'outre-Atlantique issus des six fédérations de catch (WCW, NWO, Horsemen...), le titre offre aussi la possibilité d'élaborer son propre barbare (le mien se nomme Mitterrand). En bref, complet, moche mais ludique, WCW Mayhem accrochera sans peine les joueurs qui privilégieront le plaisir de jeu à la réalisation.

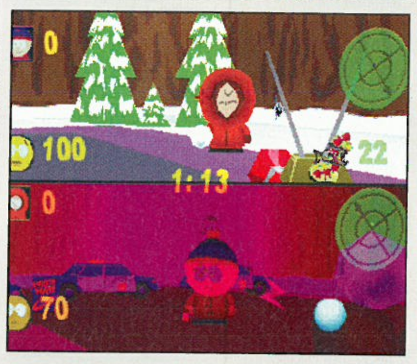




6 — Editeur : Electronic Arts — Machine : PlayStation

South Park







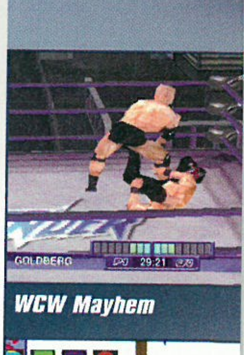
Trazom, où est le CD de South Park ? Dans ton cul ! ! ! Prout ! Arf ! Arf ! HoOOoO mais t'es trop drôle ! En fait, t'es aussi marrant que ce jeu inspiré de la série South Park ! C'est une belle licence que celle-là. Je suis d'ailleurs même allé voir le film récemment. Quand on aime... Haaaa... Délire, un Doom-like ! Regarde, les graphismes sont supra-vides et les éléments 3D ne s'affichent pas au loin, ce qui rend le jeu terriblement laid ! Mortel ! Prout ! Hey, Kendy, mais t'as une sonde anale ! Ouaip, mais le dis pas à ma mère ! Arf ! Arf ! Hey, t'as maté les dindes géantes ? Ouaip, on dirait ton reup ! Arf ! Et puis les armes, elles sont débiles ! Et hop, un coup de boules de neige, et hop, un coup de missiles téléguidés... Arf ! Arf ! Mais ce jeu, il est complètement naze ! Nan, t'as pas le droit de dire ça ! Prout ! Et puis, en mode deux joueurs, c'est tellement lent et illisible que ça n'a aucun intérêt ! Tu l'as dit bouffie ! Arf ! Arf ! Arf ! Qu'est-ce qu'on s'marre...

2 — Editeur : Acclaim — Machine : PlayStation



Xena Princess Warrior

Demolition Racer



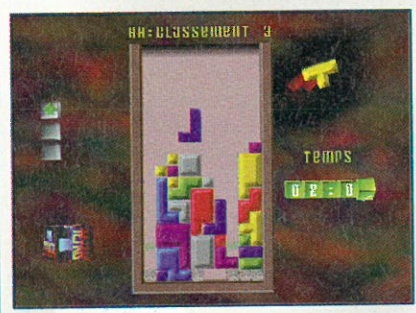
WCW Mayhem



South Park

The Next Tetris

Le nouveau Tetris est arrivé ! Qui n'a jamais joué en cachette à ce jeu de réflexion, au travail sur un PC de bureau, ou dans les gogues sur Game Boy ? Dans cette nouvelle déclinaison de Tetris, vous devrez toujours imbriquer des pièces et former des lignes. A la nuance qu'ici, le jeu principal consiste à éliminer le plus rapidement possible une configuration de pièces placées aléatoirement dans le tableau. Sinon, les briques sont désormais en 3D et colorées de façon à tromper les réflexes des joueurs sur le conflit fond-forme que leur cerveau pourrait confondre. Disposant de plusieurs options (Marathon, Single, 2 Players...) qui apporteront des plaisirs diversifiés aux passionnés de réflexion, The Next Tetris va encore créer des hystéries collectives devant les télés. Simple mais indispensable sur PlayStation. Le seul autre Tétris PlayStation est actuellement difficile à trouver.

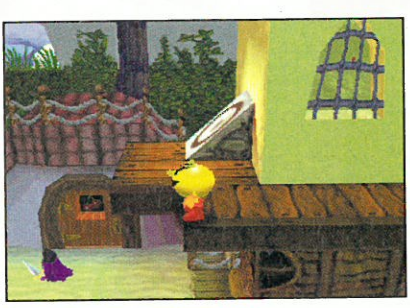




7 — **Editeur : Ubi Soft** — **Machine : PlayStation**

Pac-Man World

Pour fêter les vingt ans d'existence de Pac-Man, Namco nous offre trois jeux en un ! En effet, dans Pac-Man World, vous trouverez non seulement le Pac-Man classique et ses graphismes en six couleurs, mais aussi deux titres inédits remis au goût du jour. Le premier est un jeu de plates-formes aventure en 3D d'excellente facture, proposant de petites énigmes à base de recherche, et le second, une nouvelle mouture du Pac-Man préhistorique tirant parti des capacités de la PlayStation. Si ces deux productions à part entière semblent s'adresser en priorité aux très petits





par leur réalisation bon enfant, elles ont toutefois le mérite de garantir aux joueurs une bonne dose de fun et de fraîcheur. Pac-Man peut désormais nager, foncer comme Sonic ou encore rebondir telle une balle de tennis sur ses ennemis ! Même fort de ses cinquante balais, notre boule sur pattes nous démontre qu'il peut encore rester une figure emblématique du jeu vidéo, et continuer à dispenser de son charisme auprès des nouvelles générations, nourries aux Lara Croft. Et puis, trois jeux en un, de qualité, pourquoi rechigner ?

6 — **Editeur : Namco** — **Machine : PlayStation**

Pong

Au début des années 70, quand Pong est sorti pour la première fois en arcade, ben, moi, j'étais même pas né ! Alors franchement, le côté nostalgico-dépressif du mec qui a découvert les jeux vidéo avec ce titre, très peu pour moi. Par contre, je dois bien reconnaître qu'à l'époque, le concept était d'une simplicité et d'une efficacité désarmantes. Je dis bien à l'époque. Car aujourd'hui, se retrouver face à un Pong vaguement remis au goût du jour (c'est-à-dire en simili 3D) ne présente pas un intérêt ludique évident. Alors ok, les fans pourront arguer que cette « néo-version » comporte plein de petites innovations marrantes par rapport au jeu original. Mouais, bon d'accord, les niveaux sont nombreux et variés et les challenges parfois corsés. Mais franchement, faire sans cesse mumuse en se renvoyant mutuellement une balle, c'est un peu lassant et pas franchement exaltant. Bah, enfin, c'est mon point de vue. Peut-être que les gros fans de la belle époque Atari vont crier au scandale et soutenir mordicus que ce Pong tue la gueule. Ceux-là sauteront donc sur cette version... Ils seront les seuls.



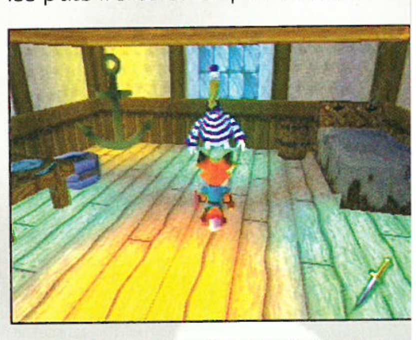
5 — **Editeur : Ubi Soft** — **Machine : PlayStation**

Kingsley Adventure

Un jeu d'arcade pour les 6 à 12 ans, avec des énigmes assez simples mais pas débiles, ça existe ? Kingsley est un petit renardeau du Royaume des Fruits, chargé par le Roi et la Reine de sauver ledit royaume des griffes du méchant Mauvaise Crème, imbu de sa personne et despote à plein temps depuis son putsch réussi. Kingsley possède différentes armes et un bouclier afin d'affronter dignement ses ennemis et devenir un Chevalier véritable. Les décors sont médiévaux à souhait, mais la caméra nous offre parfois des angles de vue étranges, où il est difficile de distinguer les obstacles à franchir. Il faut quand même s'habituer aux mouvements de caméra panoramiques pour diriger Kingsley. Les obstacles sont un peu traîtres car on a du mal à distinguer leurs rebords, et en plus ils sont glissants, donc assez difficiles pour les moins expérimentés. Mais ce jeu peut constituer un bon entraînement et préparer à des jeux plus « évolués ». On se laisse plaisamment guider à travers le village des Guignes ou la taverne du méchant dragon, quand on a moins de 13 ans, et l'on se prend même à siffloter l'air de la mélodie. Comme quoi... Un cadeau de Noël sympa pour les p'tits frères et les p'tites sœurs.

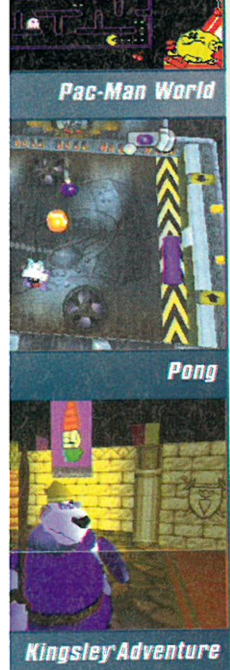






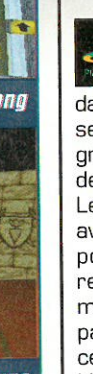
5 — **Editeur : Psygnosis** — **Machine : PlayStation**

The Next Tetris



Pac-Man World

Pong



Kingsley Adventure

Mortal Kombat Gold

Heureusement pour Midway, la machine de Sega s'est vendue à un peu plus d'un demi million d'exemplaires aux Zetazunis ; au moins, ça assurera un certain succès commercial à cette version 128 bits de Mortal Kombat Gold. Nos amis les Ricains sont, effectivement, très attachés à la série. En Europe et au Japon, les choses sont un peu différentes. On a vite compris - dès le premier opus, en fait - que l'aspect ringardo-grand guignolesque de Mortal kombat ne





correspondait pas tout à fait à notre vision du jeu de baston. Cette version DC, évidemment, ne propose rien de bien nouveau par rapport à son homologue N64, hormis un lissage des textures de circonstance. Le gameplay, lui, demeure toujours aussi insignifiant (du Bud Spencer dans toute sa splendeur), les personnages n'ont aucun charisme et la panoplie de techniques est particulièrement limitée en comparaison de celle des autres jeux de baston disponibles sur le marché. Bref, vous savez ce qu'il vous reste à faire : laissez les Ricains engraisser Midway et attendez patiemment la sortie officielle de Soul Calibur.

3 — **Editeur : Midway** **Machine : Dreamcast**

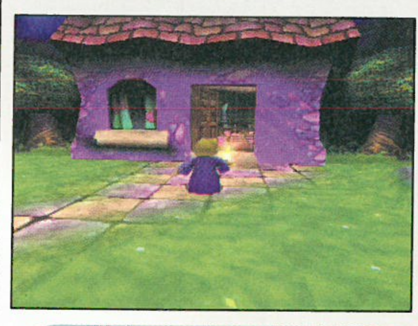
Dreamstory



Dans la même lignée que Rascal, Dreamstory est un jeu de plates-formes qui s'adresse aux plus jeunes. Un savant fou aigri, souffrant d'insomnie, décide de saboter les doux rêves des enfants. Bien évidemment, c'est à vous qu'incombe la lourde tâche de préserver les chères têtes blondes de la menace des cauchemars. Pour cela, vous avez le choix entre deux personnages (un garçon, une fillette) et disposez de plusieurs moyens de défense. A savoir



un saut meurtrier tout droit inspiré de Mario, un enchaînement de coups de poings, et un cri strident de corbeau à vous glacer le sang ! Si le titre jouit d'une réalisation excellente (graphismes colorés, 3D fluide), son intérêt demeure cependant très limité de par son aspect dirigiste et répétitif. En effet, les parties se résument à ramasser la totalité des écrous-bonus qui permettent d'ouvrir les autres stages, et ainsi de suite. De plus, l'absence de profusion d'ennemis à l'écran rend le jeu particulièrement soporifique ! Beau mais ennuyeux à souhait, Dreamstory pourra toutefois séduire les joueurs en culottes courtes amateurs de productions mignonnes.





5 — **Editeur : GT Interactive** **Machine : PlayStation**

Hydro Thunder

Ce jeu de course de off-shore, signé par l'un des anges déchus de l'univers vidéo-ludique (Atari), a connu un certain succès dans les salles d'arcade américaines. Cette conversion Dreamcast se révèle tout aussi agréable à jouer. Petit jeu de série B développé rapidement et avec peu de moyens, Hydro Thunder a le mérite de tirer parti des capacités de la bécane. Le titre d'Atari bénéficie, en effet, d'un bon p'tit moteur de jeu, speed comme il faut (du 60 images par secondes, s'il vous plaît). Il n'y a pas de popping ni de ralentissements para-



sites, les circuits proposent quant à eux des paysages assez fouillés, l'ambiance sonore dépote et les sensations de rebonds sont plutôt amusantes. Sympathique. Le problème, c'est qu'on fait un peu trop rapidement le tour du jeu (une journée pour tout débloquer). Et puis, il n'y a aucune innovation, ça reste de l'arcade old-school. On fonce, on ramasse des turbos, on fonce, etc. Comme Rapid Racer, Hydro Thunder finit par lasser faute de bonus et de surprises, et ce malgré la présence d'une bonne quinzaine de plans d'eau.



5 — **Editeur : Midway** **Machine : Dreamcast**

Destrega



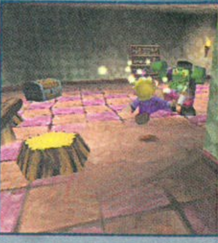
Certains développeurs prennent parfois des risques inconsidérés. Mais bon, rappelez-vous qu'il y a deux manières de prendre des risques : la première, mais aussi la plus noble, étant de produire des titres bien décalés dans le genre des simulations de pêche, et la seconde consistant à s'engouffrer dans un filon déjà amplement asséché. En ce qui concerne Destrega, voyons, voyons, hum, il s'agit d'un énième jeu de combats, en un mot, hop, je coche l'option numéro deux ! Après quelques affrontements aussi spectaculaires que bien bourrins, un constat s'impose. Bon d'accord, Destrega propose des arènes en 3D intégrale permettant une complète liberté de mouvements et il est vrai que, techniquement, les petits gars de Koei ont fait du bon boulot... Mais question gameplay : au secours ! C'est simple, remporter les combats nécessite la maîtrise de la méthode du : « toi aussi, appuie frénétiquement sur un seul bouton histoire de balancer toujours le même sort et de ruiner la vie de ton adversaire en deux secondes vingt-cinq ». Vous sautez, vous jetez des invocations à distance, vous courez et c'est à peu près tout tant les corps à corps sont insignifiants. Palpitant et surtout pas répétitif pour un sou. En clair, même si Destrega propose une prise en main intuitive et plusieurs modes de jeu, dont une pseudo aventure, l'absence total de technicité des combats donne lieu à des joutes trop lassantes à court terme. Un titre qui manque cruellement de profondeur et de charisme.



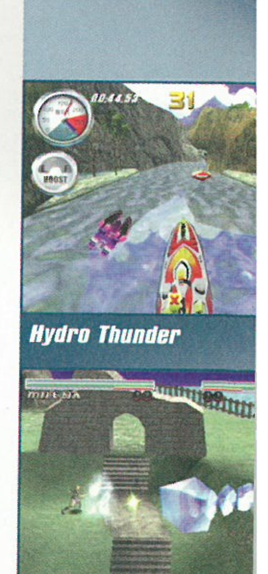
4 — **Editeur : Sony C.E.E** **Machine : PlayStation**



Mortal Kombat Gold



Dreamstory



Hydro Thunder

Destrega

Championship Motocross

Championship Motocross

Le mois dernier, la preview de Championship Motocross laissait planer quelques doutes quant aux qualités ludiques de cette production signée Fun Com. Doutes malheureusement confirmés avec la version test… Ben oui, cette simulation de motocross mâtinée d'arcade souffre de quelques tares assez insupportables, qui en font un produit moyen et plutôt mal fini. Les figures acrobatiques que l'on peut réaliser sont toujours aussi « molles » et quelconques, les motos s'avèrent être de vraies savonnettes trop difficiles à maîtriser et le niveau des concurrents est toujours aussi élevé. Au final, tous ces défauts viennent gâcher les quelques qualités de Championship Motocross, comme l'impression de vitesse vraiment agréable ou encore le choix des circuits assez intéressant. Bref, tout ça pour dire que la malédiction qui sévit sur PlayStation dans le domaine de la simulation de motocross ne risque pas de s'arrêter avec ce titre. Dommage pour les fans…







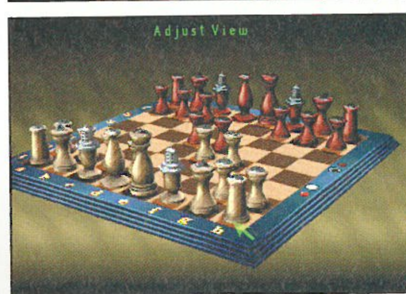
Chessmaster 2

Chessmaster 2



Pour cette dernière version de Chessmaster, on a encore droit à la désormais célèbre photo du père Fourras, en pleine méditation, en guise d'intro. Pour la modique somme de 299 francs, vous pourrez balancer à la poubelle votre somptueux jeu d'échecs estampillé Bonux et le remplacer par ce titre exceptionnel de Mindscape. Fourmillant d'options très pointues influant sur l'intelligence artificielle du soft, Chessmaster 2 offre un niveau de difficulté très relevé. Et puis, si vous en avez assez des réactions prévisibles de l'ordinateur, sachez qu'il peut émuler les stratégies d'une cinquantaine de joueurs réputés ! De plus, le moteur 3D permet de modifier le point





de vue de votre échiquier ou de changer ses types de pièces ou de textures. Une acquisition judicieuse pour se muscler le bulbe rachidien, en somme !

7
Editeur : Mindscape
Machine : PlayStation

Asteroids

Asteroids

Il paraît que la régression possède des propriétés thérapeutiques. Voyez par exemple les psychiatres, ils utilisent la technique de l'hypnose sur leurs patients afin de leur faire revivre des scènes pénibles de leur vie. Le but étant qu'ils libèrent leurs frustrations et transcendent leur état mental. Eh bien, vous allez rire mais lorsque j'ai joué à Asteroids, cela m'a replongé dans une période noire de mon enfance, lorsque ma mère me frappait à coups de bambous pour des raisons inconnues. Du coup, comment pourrais-je apprécier ce titre ? Hein ? Plus sérieusement, même si, contrairement à la version PlayStation, vous pouvez changer le décor de fond (ultra-morne), la technologie 64 bits n'est guère sollicitée. Sinon, le jeu consiste toujours à annihiler tous les déchets cosmiques qui zonent à l'écran, concept très palpitant en soi si vous souffrez déjà d'une maladie cardiaque. En fait, seul François Mitterrand aurait adoré le soft, mais jusqu'à preuve du contraire, je crois qu'il ne reviendra jamais.



3
Editeur : Crave Entert.
Machine : Nintendo 64

Hugo 2

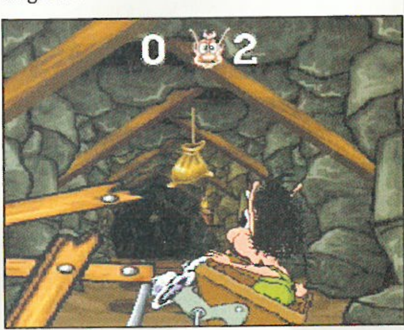
Hugo 2

Le retour de la revanche du fantôme de Hugo. Réjouissez-vous, fans du petit elfe aux grandes oreilles, il est de retour et il n'est pas content, car la méchante sorcière a capturé sa femme et ses enfants. Dès lors, Hugo n'aura comme seul et ultime but que de retrouver sa famille. Pour cela, il devra surmonter 7 épreuves à travers la montagne maudite. Hugo est un grand sportif ; il fait du snow-board, de la luge, saute sur des blocs de glace, se balade dans une mine ou encore escalade une falaise. Comme à la télé, sauf qu'on ne bénéficie pas des conseils avisés de Karen Cheryl. J'entends des soupirs de déception. Ben non, la potiche peroxydée n'apparaîtra pas en 3 D. Dommage, ça aurait pu être drôle… Ce jeu s'adresse, bien sûr, aux moins de 12 ans, et encore. Les pérégrinations de Hugo ne sont pas très intéressantes, et ce dernier se croit obligé de faire des remarques à deux francs, du style c'est beau la montagne en hiver. Les





épreuves sont assez simples même si elles sont parfois rapides. Il y a aussi quelques erreurs, comme quand Hugo passe à travers un arbre alors qu'après, il s'assomme contre un autre arbre. J'espère qu'une trilogie n'a pas été envisagée…



3
Editeur : ITE Media
Machine : PlayStation





Hugo 2

...s magasins

...ARIS/ST LAZARE ...rue d'Amsterdam 75009 PARIS ...: 01 53 320 320

.../JUSSIEU Consoles ...es Fossés Saint Bernard 75005 PARIS ...: 01 43 29 59 59

...USSIEU/PC/MAC ...7 rue des Ecoles 75005 PARIS 01 46 33 68 68

...ARIS/ST MICHEL ...oulevard St Michel 75006 PARIS 01 43 25 85 55

...IS/VICTOR HUGO ...avenue Victor Hugo 75116 Paris 01 44 05 00 55

...AUGIRARD(15) ...rue de Vaugirard 75015 Paris ...: 01 53 688 688

...HELLES (77) ...Commercial Chelles 2 ...e 34 - 77508 Chelles 01 64 26 70 10

...RGEVAL (78) ...al Art de Vivre Niv.1 01 39 08 11 60

...RSAILLES (78) ...ue de la Paroisse ...3000 Versailles 01 39 50 51 51

... VELIZY (78) ...venue de l'Europe ...ELIZY VILLACOUBLAY 01 30 700 500

...ORBEIL (91) ...mercial VILLABE A6 ...1813 VILLABE 01 60 86 28 28

...ANTONY(92) ...la Division Leclerc N20 ...2160 Antony 01 46 665 666

...ULOGNE (92) ...Général Leclerc N.10 ...00 BOULOGNE 01 41 31 08 08

...DEFENSE (92) ...Les Quatres Temps ...Arcades Est - Niv. 2 01 47 73 00 13

...AULNAY (93) ...al Parinor - Niv. 1 ...Aulnay sous Bois 01 48 67 39 39

...ANTIN (93) ...ue Jean Lolive - N. 3 ...3500 PANTIN 01 48 441 321

...T DENIS(93) ...1 St Denis Basilique ...ge des Arbaletriers ...200 ST DENIS ...01 42 43 01 01

...RANCY (93) ...DRANCY AVENIR ...de Stalingrad - N.186 ...700 DRANCY ...01 43 11 37 36

...INEVIERES (94) ...PINCE-VENT N. 4 ...0 ORMESSON ...01 45 939 939

...RETEIL (94) ...u Général Leclerc ...4000 Créteil ...piétonne, Créteil Village) ...1 49 81 93 93

...LIN BICETRE (94) ...e Fontainebleau Nat. 7 ...lin Bicêtre (Porte d'Italie) 01 43 901 901

...AY SOUS BOIS (94) ...Val de Fontenay ...ontenay sous Bois ...1 48 76 6000

... PONTOISE (95) ...Cergy 3 Fontaines ...5000 Cergy ...1 34 24 98 98

...ANNOIS (95) ...cial Continent ...10 SANNOIS ...1 30 25 04 03

...ARSEILLE (13) ...al Grand Littoral ...54 MARSEILLE ...4 91 09 80 20

...LLE ST CLAIR (14) NOUVEAU ! ...Ccial St-Clair ...EROUVILLE St-Claire ...2 31 951 952

...ULOUSE (31) ...e Temponières ...000 Toulouse ...5 61 216 216

...EIMS (51) ...e de Talleyrand ...100 REIMS ...3 26 91 04 04

... LILLE (59) ...e Esquermoise ...9000 LILLE ...3 20 519 559

...PIEGNE (60) ...cours Guynemer ...COMPIEGNE ...3 44 20 52 52

... MANS (72) ...u Général De Gaule ...00 LE MANS ...2 43 23 4004

...ERTVILLE (73) ...GEANT CASINO ...du Chiriac ...ALBERTVILLE ...79 31 20 30

...AVRE (76) ...CHAN GRAND CAP ...nt Gaillard ...0 LE HAVRE ...32 85 08 08

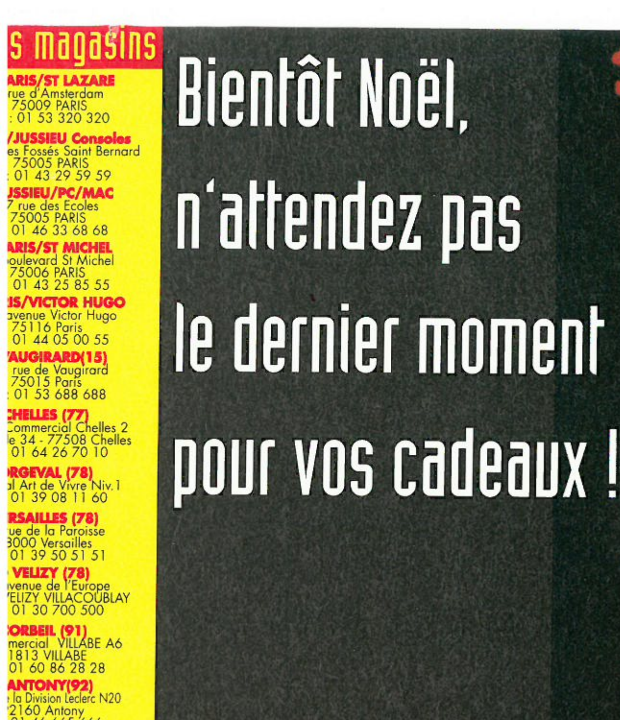
...S console (80) ...des Jacobins ...00 Amiens ...22 97 88 88

...IENS PC (80) ...ue Lamarck ...00 Amiens ...22 80 06 06

...TIERS (86) ...Gaston Hulin ...00 Poitiers ...49 50 58 58

...n reseau sur PC

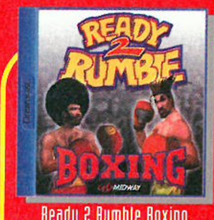
...t le dimanche



Bientôt Noël, n'attendez pas le dernier moment pour vos cadeaux !

LES MEILLEURS JEUX DU MARCHE, DES CONSEILS DE PRO, DES DEMOS DES OCCASES... ET EN PLUS SI VOUS TROUVEZ MOINS CHER, NOUS VOUS REMBOURSONS 2 FOIS LA DIFFERENCE* !

LA SELECTION DU MOIS



Ready 2 Rumble Boxing
DREAMCAST



Final Fantasy VIII
PLAYSTATION



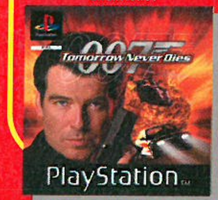
Fifa 2000
PLAYSTATION



Dino Crisis
PLAYSTATION



Formula One 99
PLAYSTATION



Demain ne Meurt Jamais...
PLAYSTATION



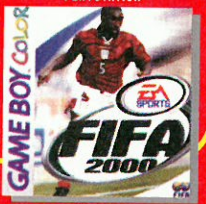
Xena
PLAYSTATION



Jet Force Gemini
NINTENDO 64



Turok Rage Wars
NINTENDO 64



Fifa 2000
GAME BOY COLOR

CADEAUX



50 Ballons offerts* pour l'achat du hit : FIFA 2000 sur Playstation



Dans la limite des stocks disponibles



L'EVENEMENT DU MOIS

A partir du 15 Novembre, elle va vous en faire voir de toutes les couleurs...



La console + 1 manette

649F

+ 60F en bons d'achat cadeaux

Bon de Réduction



Bon de réduction utilisable en magasin ou en V.P.C. hors promotions hors consoles offre non cumulable

COMMANDES VPC : SCORE-GAMES 6,12 RUE AVAULEE...



DÈS VOTR... PREMIER AC...

Carte de Fidélité SCOREGAMES — Achetez d'occasion vos jeux vidéo jusqu'à 80% moins chers

Une carte de fid... vous sera déliv... N'oubliez pas ... tamponnez vo... carte après c... achat ! Une f... terminée elle vous donne dr... 400F de remise immédiate s... jeux d' occasion !!!

..LES AVANTAGES SCORE-...

HOT LINE

commandez vos achats

Par téléphone : **01 46 735 720**

Par Minitel : **36-15 SCOREGAMES**

un renseignement ?
- les prix ?
- les sorties ?

Par téléphone : **01 46 735 735**

Trucs & Astuces : 08 36 685...

..LES SERVICES SCORE-G...



Chaque mo... toutes les nouveautés en démons... permanent... dans tous l... SCORE-GAM...

...LES NOUVEAUTES...LES...

RACHAT DE V... ANCIENS JEU...

Revendez, échangez votre ancien matériel : Consoles, Jeux, Accessoires, Je... Lecteurs et Films LD & DVD... Et gagnez jusqu'à 30F suppléme... si ce matériel a été acheté che... SCORE-GAMES (sur présentation du ticket de cais...

..LES AVANTAGES SCORE-G...

DES CENTAINE... D'OCCASIONS

Le plus grand choix de jeux vi... en France : + de 200 000 jeux sur l'ensemble des magasins Jeux testés, reconditionnés et garanties 6 mois

...LE CHOIX...LA GARANT...

UNE EQUIPE JEUNE ET PASSIONNEE

Une équipe qualifiée pour vous conseiller, vous orienter dans vos choix. Répondre à vos questions, vos attentes... La qualité d'un jeu, les prochai... sorties ...etc

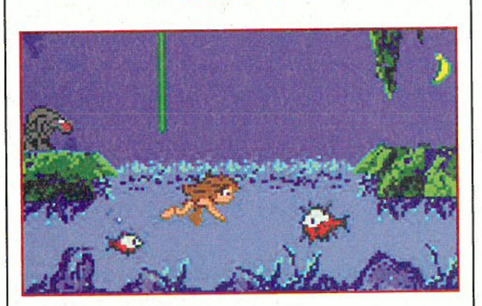
...L' ACCUEIL...LE CONS...

Toutes les sorties Game Boy Color



Les jeux reviennent à la pelle avec, en sus, des licences bien puissantes ! Que cela soit avec Tarzan de Walt Disney, Papyrus des éditions Dupuis ou Fourmiz des studios Dreamwork, ce mois sera décidément placé sous le signe de la célébrité et du grand public.

Tarzan



Rassurez-vous, le titre n'a rien à voir avec Christophe Lambert mais s'inspire directement du prochain long métrage de Walt Disney. Vous incarnez le roi de la jungle dans ses différents stades de développement. Vous commencerez enfant, pour finir adulte et musclé à la fin du jeu. Autrement, Tarzan reprend les lignes directrices du scénario du dessin animé et propose un jeu de plate-forme très amusant (mais conventionnel), qui se distingue par la beauté de ses animations. Si notre héros se déplace avec dynamisme de liane en liane, graphiquement, en revanche, le soft ne casse pas des briques. Pourtant, l'intérêt demeure présent et c'est pour cela que les très jeunes joueurs se laisseront porter sans peine par les aventures épiques de l'homme-singe le plus célèbre du monde devant l'australopithèque.



Editeur : Activision
Genre : Plate-forme

Papyrus



Papyrus, c'est avant tout une bande dessinée de la collection Dupuis qui narre les aventures mystérieuses d'un jeune égyptien. L'ignoble Kerr a empoisonné le pharaon et a enlevé la princesse Teti. Comme par hasard, c'est vous que les Dieux ont élu pour sauver l'Egypte. En bref, cela donne un soft de plate-forme haut en couleur et très fouillé en animations. Tout comme dans Tarzan, un soin particulier a été apporté aux mouvements de Papyrus qui peut grimper, s'accrocher aux plates-formes ou sauter. En fait, depuis le Cauchemar des Schtroumpfs, on n'avait rien vu de si beau sur Game Boy Color, d'autant que le titre d'Ubi Soft propose un véritable gameplay digne des consoles 16 bits. Un incontournable de la GBC, pour les amoureux de la plate-forme donc !

Note 

Editeur : Ubi Soft
Genre : Plate-forme

Space Invaders



Space Invaders tout le monde connaît. Les nostalgiques, avec leurs éternels discours de grand-père, pourraient vous dire : « Ah, c'était vraiment bien, à l'époque... » Le pire dans tout ça, c'est qu'ils ne savent pas à quel point ils ont raison. Car, de nos jours, un jeu pareil nous ferait mourir de rire ! C'est peut-être la raison pour laquelle Activision a préféré nous pondre un remake amélioré du classique Space Invaders, en travaillant particulièrement sa réalisation. On obtient au final des graphismes de qualité et une animation détaillée des vaisseaux. Sans jouer le mec qui voudrait vivre dix ans avant, il faut avouer que ce relookage apporte un réel plus au soft et le rend très attachant. Pour une fois, un principe amusant ne sera pas gâché par une réalisation médiocre. Et c'est tant mieux !

Note 7

Editeur : Activision
Genre : Tir

Fourmiz

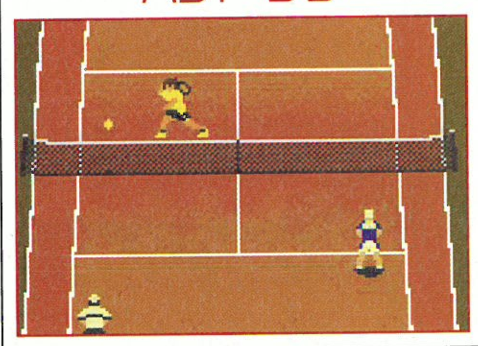


Avec une licence pareille, on s'attendait, au moins, à un jeu à la hauteur de la réputation du film d'animation. Car, en fait, le titre ne suit pas fidèlement la trame du long métrage et propose des missions dirigistes dans lesquelles vous devrez seulement trouver des collègues fourmis ou récolter des options. Mais la plus grande déception provient de la réalisation, qui reste dans la moyenne des jeux Game Boy Color. On ne reconnaît pas Z, le personnage central de Fourmiz, en regardant attentivement notre sprite. Et puis, après avoir croisé d'autres insectes, on se dit qu'il y a vraiment de quoi souffrir d'un complexe d'identité, puisque les fourmis se ressemblent toutes ! En définitive, Fourmiz n'apporte rien de neuf aux softs du genre, même s'il reste un bon petit moyen de divertissement au final.

Note 

Editeur : Infogrames
Genre : Plate-forme

Yannick Noah AST 99



Avant, il y avait Top Rank Tennis, qui pulvérisait toutes les références en matière de jeu de Tennis sur Game Boy. Il proposait déjà, à l'époque, des doubles et une maniabilité un tant soit peu réaliste. Je vous dis cela parce que, désormais, les fans de la raquette ne jureront plus que par Yannick Noah AST 99 ! Aussi complet en modes de jeu qu'un titre sur console de salon, vous bénéficierez d'une option Arcade, Doubles et Bomb Tennis. Dans cette dernière, vous jouerez avec des balles explosives et verrez sous un jour nouveau ce sport de bourgeois. Très rapide et maniable en placements de balles, il vous offre aussi la possibilité d'incarner une ribambelle de stars telles que Kuerten ou Chang. En résumé, AST 99 détrône de loin TRT, avec sa production léchée et son gameplay irréprochable. Une tuerie.

Note 9

Editeur : Ubi Soft
Genre : Tennis



CONCOURS

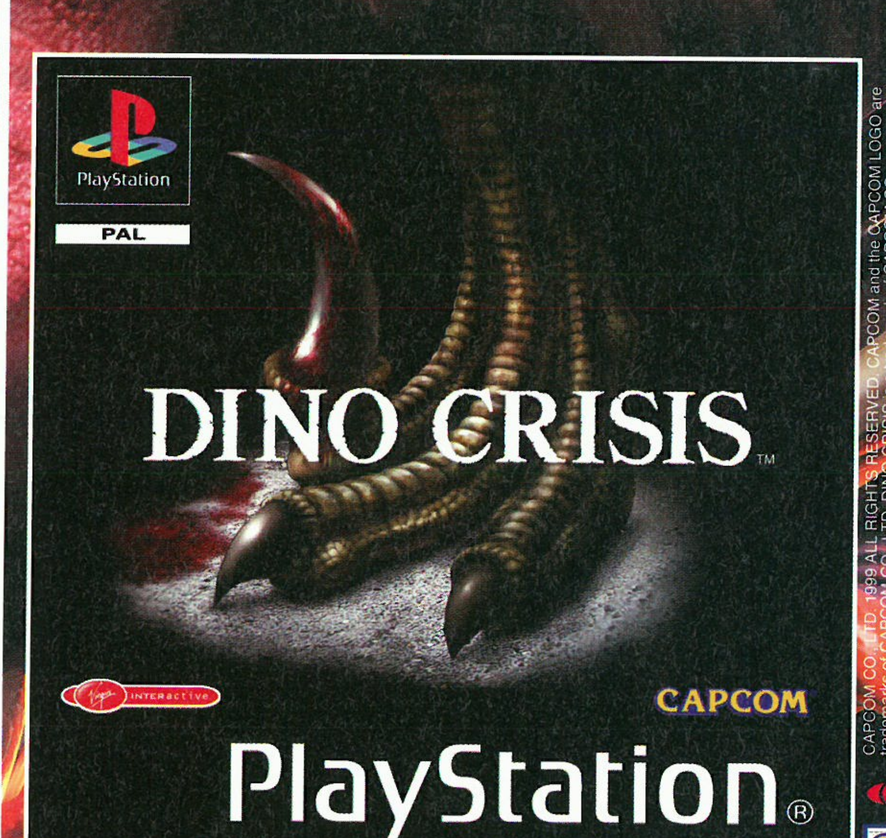
Gagnez des jeux DINO CRISIS

+ des t-shirts, des sacs des bobs, des porte-clés









Virgin INTERACTIVE

CAPCOM

Le jeu est réservé aux personnes résidant en France métropolitaine (Corse comprise). Le règlement complet est déposé chez la SCP Simonin et Conty, huissiers de justice à Paris.

SUR LE 3615 JOYPAD

FINAL FANTASY VIII ARRIVE EN EXCLUSIVITÉ
DANS UN NUMÉRO SPÉCIAL DE PLAYSTATION MAGAZINE
AVEC SA DÉMO JOUABLE

Arcade Joypolis



Crisis Zone (Namco)



SNK Vs Capcom (SNK)

Jamma Show '99

Pour cette nouvelle édition du Jamma Show, en septembre 99, on peut dire que les surprises ont été assez nombreuses, que ce soit du côté de Sega qui met l'accent sur les développements Naomi, ou chez Namco qui présentait sa nouvelle carte d'arcade que l'on soupçonne d'être une PlayStation 2. Konami, lui, continuait sur sa lancée des jeux musicaux et présentait de nouveaux Beat Mania et Dance Dance.



Out Trigger (Sega)



Prehistoric Isle (SNK)

Konami

Konami ne voit pas pourquoi il changerait une formule qui gagne, et propose donc de nouvelles versions de tous ses produits musicaux, qu'il s'agisse de Pop'n'Music, Dance Dance Revolution ou BeatMania.



Dance Dance Solo Bass Mix

Un nouveau BeatMania, c'est possible ? Oui, avec un écran plus large, designé différemment, mais un principe de jeu identique, ce qui fait que, finalement, pour qui n'est pas fan, le changement est minime. Idem pour **Dance Dance Revolution 3rd Mix**, qui propose des nouvelles musiques (In The Navy, Xanadu) mais qui ne change pas vraiment du principe original. On retrouvera cependant deux produits nouveaux dans cette gamme de suites : **Dance Dance Solo Bass Mix** qui propose 6 touches et



Pop'n'Stage qui mélange Pop'n'Music et DDR. Pour le reste, Konami nous a une fois de plus présenté l'excellent Silent Scope, mais rien de plus. Décidément, le succès des jeux musicaux n'est plus à prouver.



3rd Mix




Pop'n'Stage



Dance Dance Revolution 3rd Mix



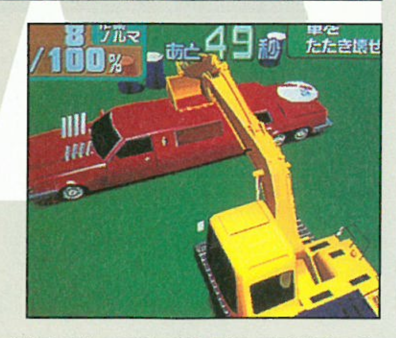
Taito

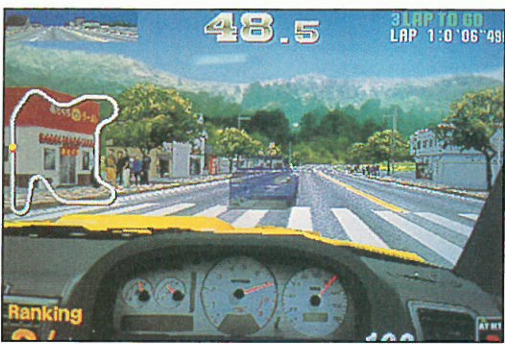
Depuis le succès de Densha De Go, Taito a du mal à trouver un nouveau titre fort qui pourrait assurer la relève. Cette fois-ci, un jeu de voitures assez classique, ainsi qu'un simulateur de pelleteuse des plus originaux.



Power Shovel ni Norô !





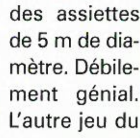


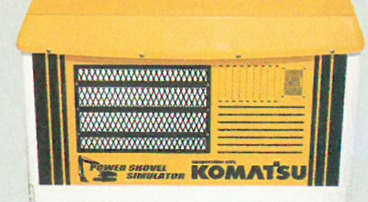
Battle Gear

L'un des jeux les plus étonnants, à n'en pas douter, fut **Power Shovel ni Norô** ! Signifiant en japonais « Grimpons dans une pelleteuse ! », ce titre est des plus explicite. La pelleteuse dont il est question, qui se dirige avec deux manettes et deux pédales incrustées dans le meuble, pourra remplir tout un tas de missions, les plus utiles comme les plus débiles. Par missions « utiles », j'entends les épreuves de base comme mettre 400 kilos de gravier dans un camion en une minute, démolir une maison vétuste sans faire tomber de débris sur la voie publique, ou sauver des conducteurs bloqués dans leurs voitures après un éboulement. Côté missions débiles, il s'agit de mini-épreuves comme la destruction de limousines, le concours de creusé de trou, de pêche à la tortue géante ou encore de préparation de riz au curry dans des assiettes de 5 m de diamètre. Débilement génial. L'autre jeu du stand Taito était le plus classique possible. Dénommé **Battle Gear**, il s'agissait, en fait, d'un simple jeu de course mettant en scène des voitures de grand tourisme de marque japonaise. On retrouvera donc, dans ce jeu à la réalisation et l'originalité très moyennes, des marques prestigieuses comme Toyota, Nissan, Subaru, Mazda, Mitsubishi et Honda. Pas de quoi se réveiller la nuit, malgré un mode Time Attack intéressant et une nouvelle catégorie de conduite « Ultra Advanced » qui propose de jouer sous la neige.



Battle Gear

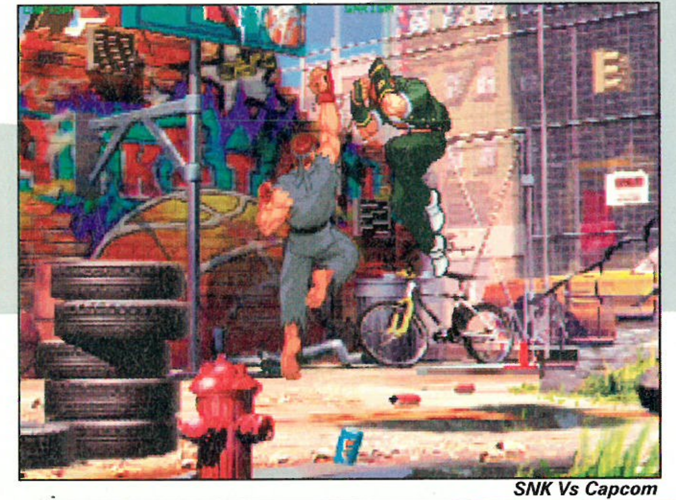







Battle Gear

Jamma Show '99


SNK Vs Capcom



Prehistoric Isle

SNK

Mis à part le classique mais efficace Prehistoric Isle, c'était surtout le nouveau jeu de baston SNK Vs Capcom qui a excité les foules.

Passons vite fait sur **Prehistoric Isle**, un jeu de tir tout ce qu'il y a de plus conventionnel sur Neo-Geo. Un ou deux joueurs dirigent des petits hélicoptères très balèzes qui ne demandent qu'à récupérer des options pour devenir encore plus balèzes. Et être balèze, ça leur servira face à des hordes de dinosaures qui ont envahi une ville pleine de braves gens innocents. Le but du jeu sera donc très simple : détruire les dinosaures et sauver les civils. Un shoot'em up original dans l'idée mais qui ne passionnera que les fans du genre. Le gros évènement, par contre, était présent sous la forme d'un jeu pas très fini, mais déjà extrêmement excitant : **SNK Vs Capcom**. Dans ce titre, qui fit l'effet d'une bombe chez les fans, on retrouve donc les meilleurs combattants des deux éditeurs, qui s'affrontent dans un jeu de baston mêlant système Street Fighter Zero et KOF. Le nombre de boutons, 4, indique une plus grosse fidélité au style SNK, même si les graphismes, par contre, sont résolument porteurs de la Capcom touch. Tenus encore secrets, les noms et nombres de personnages disponibles sont inconnus, même si l'on sait que Guile, Ryu, Chun-Lee, Kyo, Iori et Mai seront de la partie. Avancé à environ 25 % de son développement, SNK Vs Capcom tournera sur une borne Naomi, puis très vite sur une Dreamcast, à n'en pas douter. L'ultime jeu de combat 2D ?


SNK Vs Capcom


Prehistoric Isle



Sega

Beaucoup de nouveautés, exclusivement sur Naomi, présentées par Sega. Voilà qui rassurera les possesseurs de Dreamcast, surtout lorsque l'on voit la qualité des titres présentés.





Toy fighter





Out Trigger

Out Trigger

Commençons par celui qui semblait le plus étrange des jeux présentés sur ce salon, à savoir **Toy Fighter.** Très semblable à Virtua Fighter dans le déroulement et la réalisation, ce jeu de combat mettant en scène des jouets, à la manière du film Small Soldiers, en a surpris plus d'un. Assez classique, il propose cependant un nouveau système original de points de combat que l'on récolte lorsque l'on met KO l'adversaire, qu'on le jette en dehors du ring ou qu'on lui place une fatalité. Neuf personnages sont disponibles : Gushiken le soldat, Roux la prêtresse, Cymbals le chien en peluche, Peet le pantin, Kaeruman le crapaud de plastique, Nejibird l'oiseau à monter, Hero l'action-figure, Mifune le dragon et Vitamin la poupée. Un autre jeu, très original lui aussi, proposait de capturer des animaux dans la savane afin de les sauver des méchants braconniers. Dénommé **Jambo! Safari**, le produit nous place dans une jeep avec laquelle on part à la poursuite de divers animaux avant de les choper au lasso, ce qui requiert du timing. Une sorte de Get Bass musclé, mais très amusant. Sega présentait aussi **Kyukyusha Emergency Call Ambulance**, un jeu de conduite folle à la Crazy Taxi dans lequel la vie des blessés dépend de votre talent au volant ! **Star Wars Racer**, qui reprend la grande scène de course de Pod dans La Menace Fantôme, a lui aussi attiré les fans, grâce à une réalisation excellente. Il devrait connaître un certain succès, vu celui du film. Autre surprise que l'on n'attendait pas et qui a mis tout le monde d'accord, techniquement parlant : **Out Trigger**, jeu d'action et de tir à la Doom mais vu à la troisième personne. Démonstration de la puissance de la Dreamcast grâce à des graphismes incroyablement fins et détaillés, ce titre créait l'événement. Point fort : la capacité de se jouer jusqu'à 4 joueurs simultanément (grâce à des bornes reliées entre elles à la manière de Spike Out). Seul, il faudra se défaire de tous les terroristes et sauver les otages dans un temps limité. A quatre, on jouera en Deathmatch. Et enfin, le produit phare de ce salon : **Samba De Amigo**, un jeu dans lequel il faut agiter des maracas. Il y avait une foule incroyable pour jouer à ce produit, qui risque de faire de l'ombre aux jeux de musique de Konami. Original et vraiment rigolo.

Jambo! Safari

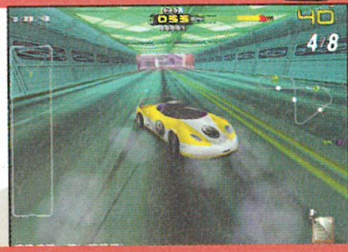
Kyukyusha Emergency Call Ambulance

Atari

Atari présentait un jeu qui, graphiquement, était assez imposant : Rush 2049. Le seul produit de la firme américaine, qui faisait un peu pâle figure face aux géants Sega et Namco.







Rush 2049 est donc la dernière course de voitures d'Atari, qui s'est plus ou moins enfermé dans le genre depuis quelques années. Cette fois-ci, ce seront des bolides futuristes dont il s'agira, et ce dans un San Fransisco complètement différent de celui que nous connaissons. Le jeu proposera 5 courses dont deux cachées, et 6 voitures. La possibilité de s'enregistrer est un petit plus qui permet aux autres joueurs de comparer les scores, et de consulter les statistiques sur les bolides les plus utilisés. Il semblerait que le jeu tourne sur une carte à base de Naomi, mais Atari n'a pas confirmé l'information.

Namco

Crisis Zone



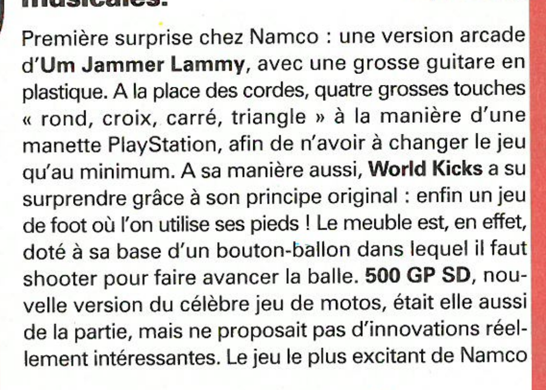
▲ *Crisis Zone*

A la manière de Sega, Namco continue à faire des jeux d'action de qualité tout en commençant à lorgner du côté des simulations musicales.

Première surprise chez Namco : une version arcade d'**Um Jammer Lammy**, avec une grosse guitare en plastique. A la place des cordes, quatre grosses touches « rond, croix, carré, triangle » à la manière d'une manette PlayStation, afin de n'avoir à changer le jeu qu'au minimum. A sa manière aussi, **World Kicks** a su surprendre grâce à son principe original : enfin un jeu de foot où l'on utilise ses pieds ! Le meuble est, en effet, doté à sa base d'un bouton-ballon dans lequel il faut shooter pour faire avancer la balle. **500 GP SD**, nouvelle version du célèbre jeu de motos, était elle aussi de la partie, mais ne proposait pas d'innovations réellement intéressantes. Le jeu le plus excitant de Namco était véritablement **Crisis Zone**, dernier-né de la célèbre saga des jeux de tir de Namco (Time Crisis 1 et 2). Cette fois encore, le joueur doit viser l'écran avec une grosse pétoire et descendre tous les ennemis qui se présenteront à lui. Entièrement en 3D, Crisis Zone permet, lui aussi, de se protéger à tout moment avec le système de pédale désormais bien connu des habitués. Tournant sur une nouvelle carte d'arcade, bien plus performante que ce que l'on connaît (les rumeurs parlent d'une PlayStation 2), Crisis Zone et ses trois stages attendent les tireurs d'élite de pied ferme.

500 GP SD ▼

World Kicks



500 GP SD

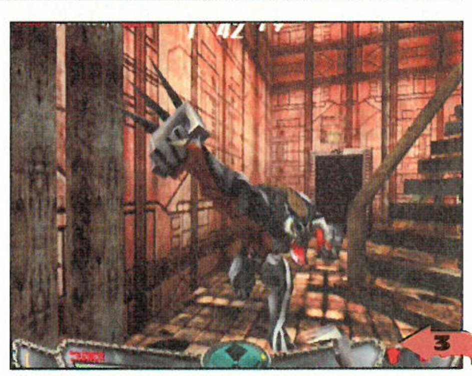




Spawn







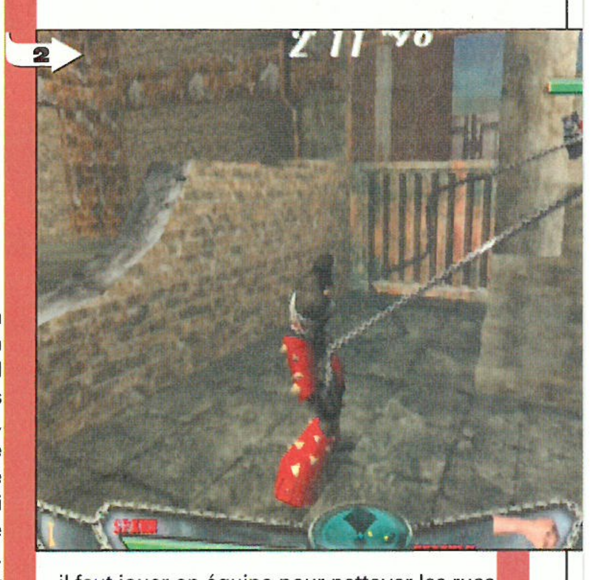
1 *En mode solo, il faut combattre d'énormes boss.*

2 *Spawn peut utiliser ses chaînes de manière bien fourbe !*

3 *Quand on n'a plus de balles, on va au contact !*



Deux gros titres sur le stand Capcom : Strider 2, dont nous vous avons déjà parlé, et Spawn, une très bonne surprise. On notera, étonné, qu'il n'y avait aucun jeu de baston cette fois-ci !



Il y a eu beaucoup de rumeurs à propos d'un jeu d'arcade de Capcom qui mettrait en scène Spawn, le personnage de Todd McFarlane. On pensait à un Spawn Vs Capcom, un jeu d'aventure sur PlayStation, mais c'est finalement un Doom-like d'arcade sur Naomi qui nous a été présenté ! Grosse surprise donc pour un genre de jeu qui n'avait, jusqu'à présent, que rarement touché les salles de jeu. Jouable de 1 à 4 joueurs, Spawn propose un système nommé « Hyper Link Battle Royal » qui permet de relier quatre cabines Naomi entre elles, pour jouer en coopératif ou en survival chacun pour sa peau ! Et, grâce à la puissance de la carte Naomi exploitée ici avec talent, la qualité des graphismes est saisissante et reprend fidèlement l'atmosphère du comic américain.



TROIS MODES DE JEU

Il sera d'ailleurs possible de jouer en vue subjective ou à la troisième personne. Trois modes de jeu sont disponibles. Le Boss Attack Mode, pour un seul joueur, dans lequel il faudra combattre et détruire d'énormes monstres dans un temps record. Le Team Battle Mode, pour deux ou plus, où il faut jouer en équipe pour nettoyer les rues de toute la racaille. Et, enfin, le Battle Royal Mode, pour trois joueurs ou plus, où règne le chacun pour soi. A la manière d'un Doom-like classique, il faudra récupérer de nombreuses armes, afin de pouvoir tenir tête aux autres joueurs. Mais, étant donné que l'on est ici dans l'univers de Spawn, Capcom a ajouté un principe absent des jeux PC : les particularités physiques. Si vous choisissez d'incarner Spawn plutôt qu'Angel ou Tiffany, vos armes et capacités seront complètement différentes. On ne sait pas encore exactement combien de personnages seront jouables (la version présentée proposait Spawn dans deux costumes, Grace, Tiffany, Overt-kill, Angel et Malebolgia) ni combien d'armes seront disponibles, mais une chose est sûre : ce jeu va créer la surprise !

Les jeux PC

On regarde ces quelques productions PC et on se dit que la plupart d'entre elles arriveront bientôt sur Dreamcast ou PlayStation 2. A moins que toutes ne convergent vers la nouvelle console de Microsoft, tenue ultra-secrète à ce jour ? Quoi qu'il en soit, voici un avant-goût de nos futurs plaisirs.

Les jeux PC du mois

TELEX

AOL et la semoule

Le lancement d'AOL 5.0, browser internet pour grand public, devait être un grand moment. Et ce le fut, pour des centaines d'utilisateurs qui ne parvinrent plus à se connecter sur leur page perso ou, pire, les trouvèrent totalement corrompues. Du coup, beaucoup étaient particulièrement énervés de ne pouvoir updater leurs pages ou même de les consulter. Et AOL n'a pas expliqué à ce jour d'où venait le problème, ils se sont contentés de restaurer les pages corrompues.

Course à l'armement

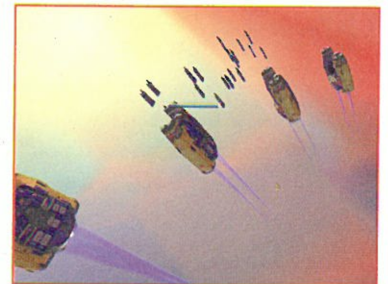
AMD bichonne son nouveau processeur magique, l'Athlon. La bête a fait une démo à 800 Mhz au dernier Microprocessor Forum, et la firme assure sans prendre de risques que le premier Athlon, avec une fréquence d'1 Gigahertz, arrivera milieu 2000, en parallèle avec de la RAM à 266 Mhz (actuellement, on est à 100 Mhz maxi). Côté nVidia, le nouveau chip 3D GeForce explose littéralement les performances des cartes 3D actuelles, annonçant la nouvelle génération, la vraie.

Homeworld
Un peu court, mais bien bon !

EDITEUR : SIERRA GENRE : STRATÉGIE TEMPS RÉEL PRIX APPROXIMATIF : 350 F

Encore un titre très attendu. Homeworld est un jeu de stratégie temps réel, certes, mais probablement un des premiers à innover véritablement depuis Total Annihilation. Pour la première fois, l'action se déroule à la manière d'un Space Opera, dans l'espace infini, et donc totalement en 3D. Les principes de base restent les mêmes (ressources, recherche de technologies, fabrication d'unités, etc.), mais à l'échelle au-dessus ! L'interface est un modèle du genre et permet, moyennant un peu d'entraînement, d'utiliser totalement l'espace offert, en se déplaçant en 3D et non plus dans un plan. Du coup, attaquer et battre un ennemi ne dépend plus seulement des forces en présence, mais aussi de la coordination entre les groupes d'attaque, et de plans d'assaut réels : attaquer un groupe de destroyers lourds, très lents mais très puissants, par le haut ou par le bas, change considérablement l'efficacité de l'assaut, ces vaisseaux étant lents à pivoter pour orienter leurs tirs. Ce n'est qu'un exemple, mais Homeworld gère agréablement toutes sortes de paramètres nouveaux : formation (il y en a 7 dont une custom !), tactique (neutre, agressive ou évasive) et, bien sûr, vecteurs (altitude, vitesse, portée). Comme l'ensemble est plutôt super beau, super fluide et agrémenté d'une des toutes meilleures musiques de jeu vidéo qu'il m'ait été donnée d'entendre, l'ambiance se révèle d'autant plus prenante que la campagne solo, bien que trop courte (16 missions), est excellente. Seul problème : une fois redescendu sur terre, Homeworld ressemble plus à un jeu de micro gestion tactique qu'à de la stratégie, car même si quelques unités permettent de surprendre l'adversaire, les arènes de jeu réseau sont trop vides, et la différence des 2 camps se limite à 2 des 27 (ce n'est pas tant que ça) unités du jeu. Bref, on en aurait voulu plus. Mais Homeworld reste une claque à laquelle il convient de tendre l'autre joue !

Un carrier sort de l'hyperespace... prêt à décharger des dizaines d'intercepteurs !



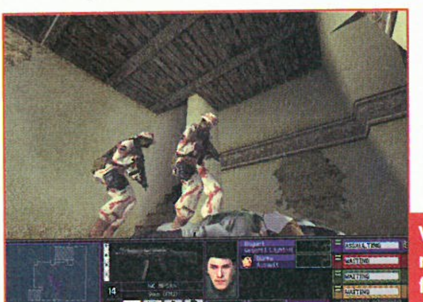


Certaines batailles sont dignes des meilleures scènes de Star Wars : autour d'énormes frégates à ions, des dizaines d'intercepteurs se donnent la chasse.

Rogue Spear
Pour sniper en «lotus»

EDITEUR : GT INTERACTIVE GENRE : SIMU. ANTI-TERRORISTE PRIX APPROXIMATIF : 350 F

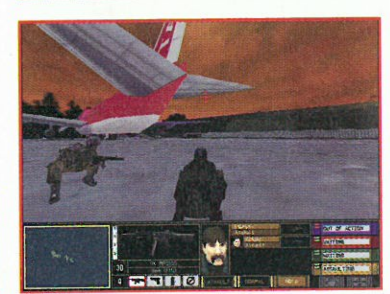
Rainbow Six a connu un gros succès sur PC. Mérité. La suite arrive enfin et dispose d'un moteur graphique tout neuf, avec tout un tas de nouvelles possibilités. Rogue Spear donc, s'impose assez vite comme le meilleur jeu du genre. Sa réalisation excellente offre des décors ultra crédibles, et même reproduisant parfois des lieux réels (comme le muséum d'art de New York), tandis que les animations des commandos frisent la perfection. Les missions sont variées, bien que semblables au premier épisode (sauvetage d'otages, massacre de terroristes, sabotage d'objectif, etc.), avec quelques perles comme la prise d'un Boeing 747, ou une avancée dans un décor post bombardement. L'intelligence artificielle est également un modèle du genre, avec des ennemis communiquant entre eux, tentant de vous prendre à revers ou de se planquer du mieux possible, et ne réagissant surtout jamais de la même façon sur une même mission. Un titre à l'ambiance forte, à la durée de vie titanesque et à l'intérêt renforcé, auquel on ne pourra reprocher que le faible nombre de « gadgets » (absence d'infrarouge, mini-caméras, etc.), et l'oubli de quelques mouvements (ramper, par exemple). Mais pas de quoi en faire un plat : Rogue Spear est un must !



Vos coéquipiers se révéleront terriblement efficaces. On se surprend à leur faire confiance.







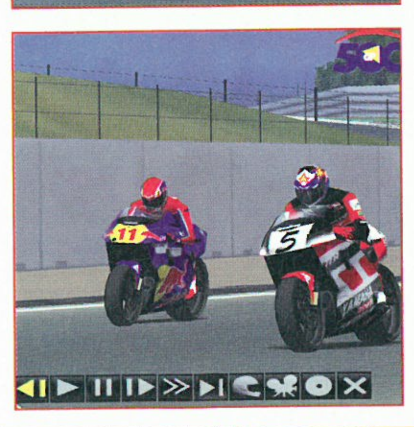
GP 500
Beau et accessible

EDITEUR : MICROPROSE GENRE : SIMU. DE MOTO PRIX APPROXIMATIF : 350 F

Vous vous souvenez peut-être de Superbike World Championship ? Un titre de moto assez récent, qui restait la référence en la matière sur PC. GP 500 ne remet pas en doute cette supériorité, mais offre une alternative intéressante. Plus accessible, GP 500 n'en reste pas moins incroyablement bien réalisé, et terriblement accrocheur. Poussant le degré de simulation assez loin, puisqu'il est possible dans les options de choisir une gestion indépendante des freins avants et arrières, ou encore du pilote et de la moto, le jeu concède néanmoins certains points de réalisme au profit du gameplay. Ce qui n'est pas plus mal, puisque cela permet de se la péter grave, discipline étroitement liée à celle du pilotage de deux roues. Wheelings, décrochage avant et arrière : tant qu'on n'en abuse pas, il est possible de redresser facilement. Les contrôles clavier sont particulièrement bien gérés, même s'il est préférable de jouer au volant pour plus de précision. Un titre auquel il ne manque que la gestion de la météo et la télémétrie pour les réglages, mais qui passionnera les amateurs comme les pros.









Deux vues internes : axe casque ou axe roue. La première est difficilement jouable mais plus réaliste, la seconde c'est l'inverse !



Des replays dignes de la T.V. !

TELEX

Les hackeurs s'amusent : le retour

Ce qui est bien avec les pirates, c'est qu'ils ne ciblent pas n'importe qui n'importe comment. Hotmail, le service de mail gratuit de Microsoft, s'est fait plomber récemment. Résultat : ils ont dû couper les serveurs pendant 2 heures, puisque les comptes des abonnés étaient consultables sans code, et ce par n'importe qui !

La France, Môssieu

Le gouvernement de notre beau pays a décidé de démocratiser le Net le plus possible. En chantier donc, la création de la « ouaibposte », avec l'installation de terminaux Internet dans toutes les postes de France. Garantissant bien entendu la confidentialité des informations, ce service sera d'autant plus intéressant qu'un autre projet, l' « Office Central de Lutte contre la Criminalité Liée aux Nouvelles Technologies », permettra au gouvernement de faire de nouveau mumuse avec les écoutes. Plus téléphoniques, mais toujours bien marrantes.

Les Astuces par Kendy

Monsieur et Madame Numérodeutéléfone ont trois enfants pas très coopératifs. Quel est leur prénom ? Réponse : Éva, Pam, Philémon. Parce qu'Eva, Pam Philémon Numérodeutéléfone (Elle va pas me filer mon numéro de téléphone) ! Dément !









Machine : N64 et PlayStation
Version : U.S.

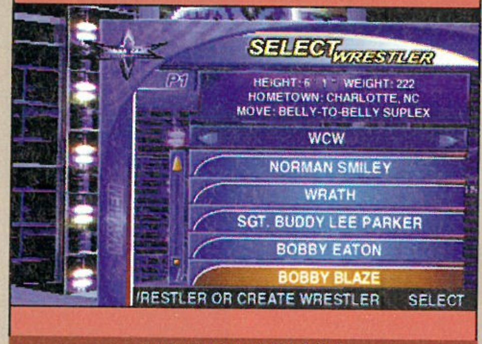
Attention, tous les codes suivants fonctionnent aussi bien avec la version PlayStation qu'avec la mouture N64 !

TOUS LES CATCHEURS

Entrez le code PPV suivant : PLYHDNGYS



Entrez les codes dans cet écran.



TOUS LES BACKSTAGES

Entrez le code PPV suivant : CBCKRMS
Vous pourrez ensuite sélectionner, dans le menu Setup, les backstages que vous désirez. A savoir Press room, Locker room, Car park, Ticket office, Boiler room, First aid et Storage room.



CATCHEURS IDENTIQUES EN VS

Entrez le code PPV suivant : DPLGNGRS



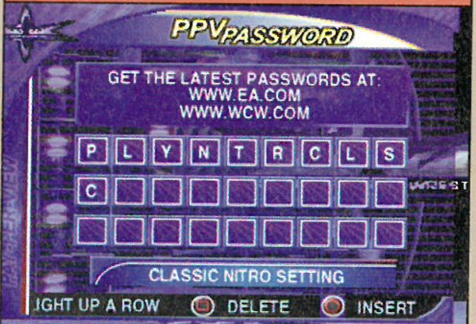
CAPACITÉS DES CATCHEURS ÉDITÉES AU MAXIMUM

Entrez le code PPV suivant : MKSPRCWS
Lorsque vous créerez un nouveau catcheur, ses capacités seront au maximum !



RING TNT NITRO

Entrez le code PPV suivant : PLYNTRCLSC
Sélectionnez ensuite le ring TNT Nitro dans les options.



Entrez le code PPV suivant : MSKDLTLRY



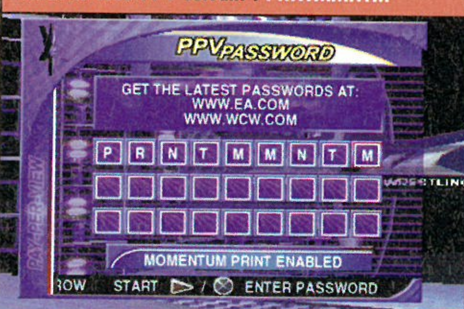
CLONE DE BILLY KIDMAN

Entrez le code PPV suivant : NGGDYNLN



JAUGE DE MOMENTUM

Entrez le code PPV suivant : PRNTMMNTM



RE-VOLT





Machine : Nintendo 64
Version : U.S.

TOUS LES CIRCUITS ET LES VOITURES

Effectuez les manipulations suivantes sur l'écran-titre : B, A, Z, Z, B, L, A, C-Gauche.



Soyez agile de vos doigts sur cet écran.



TARZAN

Machine : Game Boy Color
Version : Europ enne

LES CODES DES NIVEAUX

Niveau 2-1 : Croix, X, Lune, Croix.
Niveau 3-1 : Lignes verticales, Lignes verticales, Labyrinthe, Tourbillon.
Niveau 4-1 : X, Lune, Triangles, Croix.
Niveau 5-1 : Triangles, Triangles, Lune, Lignes verticales.
Niveau 6-1 : Tourbillon, Labyrinthe, Croix, Triangles.



CENTIPEDE

Machine : PlayStation
Version : Europ enne

CHEAT MODE

Pendant le jeu, en mode Aventure, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes : L1, L1, L2, L1, Start. Cela aura pour effet de désactiver la Pause. Ensuite, pressez une nouvelle fois sur Start, puis faites Droite pour bénéficier d'une vie supplé-



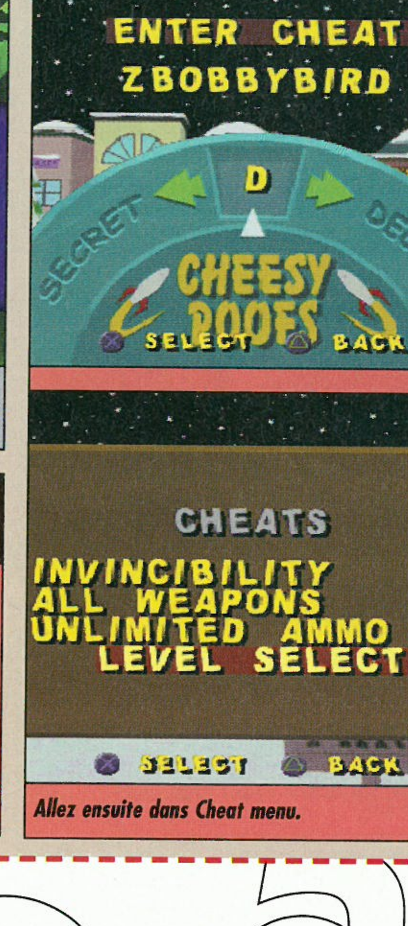
mentaire. Quoi qu'il en soit, un son vous avertira que l'astuce fonctionne !

SOUTH PARK

Machine : PlayStation
Version : U.S.

CHEAT ULTIME

Entrez le code suivant dans l'écran Cheat :
ZBOBBYBIRD
Cette astuce vous conférera l'invincibilité, les munitions illimitées, toutes les armes ainsi que la possibilité de choisir votre niveau.



Allez ensuite dans Cheat menu.

Les Astuces par Kendy

LE CHEF EN MODE MULTIJOUEURS

Entrez le code suivant dans l'écran Cheat : YLOVEMACHINE



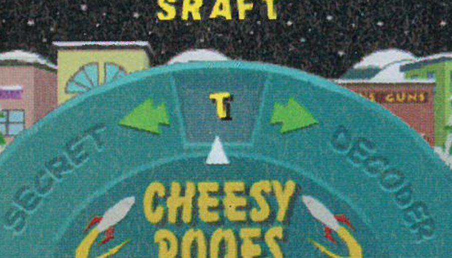
WENDY EN MODE MULTIJOUEURS

Entrez le code suivant dans l'écran Cheat : BCHECKATACO



TERRENCE EN MODE MULTIJOUEURS

Entrez le code suivant dans l'écran Cheat : SRAFT



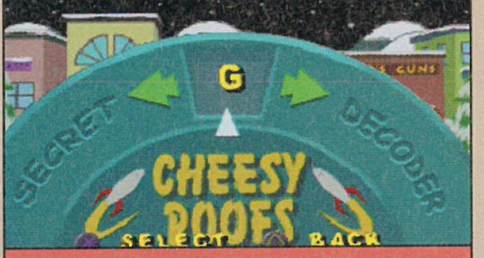
PHILLIP EN MODE MULTIJOUEURS

Entrez le code suivant dans l'écran Cheat : PPHAERT



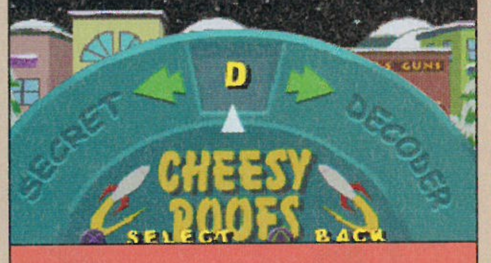
NED EN MODE MULTIJOUEURS

Entrez le code suivant dans l'écran Cheat : JHAWKING



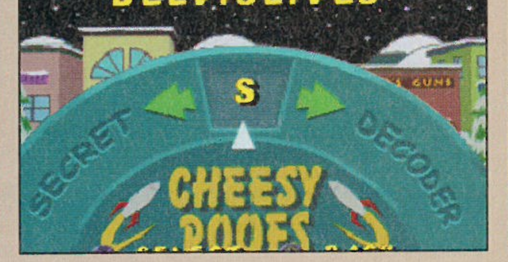
M. MACKY EN MODE MULTIJOUEURS

Entrez le code suivant dans l'écran Cheat : ACHEATINGSBAD



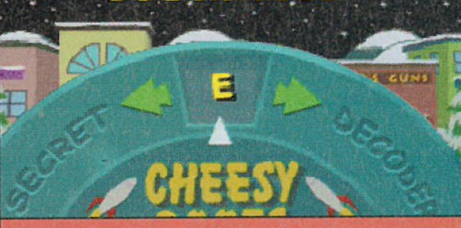
OFFICIER BARBRADY EN MODE MULTIJOUEURS

Entrez le code suivant dans l'écran Cheat DELVISLIVES



BIG GAY AL EN MODE MULTIJOUEURS

Entrez le code suivant dans l'écran Cheat : GOUTRANGE



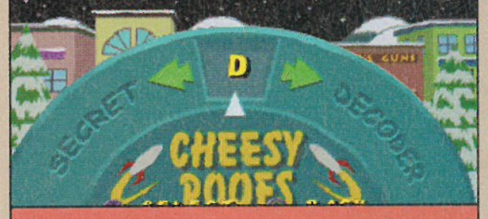
STARVIN MARVIN EN MODE MULTIJOUEURS

Entrez le code suivant dans l'écran Cheat : MSLAPUPMEAL



M. GARRISON EN MODE MULTIJOUEURS

Entrez le code suivant dans l'écran Cheat : VDOROTHYSFRIEND



PIP EN MODE MULTIJOUEURS

Entrez le code suivant dans l'écran Cheat : EFISHNCHIPS



JIMBO EN MODE MULTIJOUEURS

Entrez le code suivant dans l'écran Cheat : QSTARINGFROG



SOUL REAVER

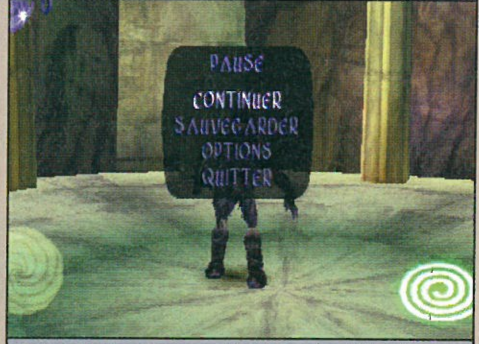




Machine : PlayStation
Version : Europ enne

SE REMETTRE DE L'ÉNERGIE

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez enfoncé le bouton R1, en effectuant les manipulations suivantes : ↓, ○, ↑, ←, ↑, ←. Un petit son vous confirmera que l'astuce est enclenchée !



Faites la Pause, avant d'exécuter les bidouilles !

MONTER SON NIVEAU D'ÉNERGIE À 4

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez enfoncé le bouton R1, en effectuant les manipulations suivantes : →, ○, ↓, ↑, ↓, ↑.

POUVOIR DE TRAVERSER LES MURS

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez enfoncé le bouton R1, en effectuant les manipulations suivantes : ↓, ○, ○, ←, →, △, ↑.

ACTIVER L'ÉPÉE DE SOUL REAVER

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez enfoncé le bouton R1, en effectuant les manipulations suivantes : ↓, △, L2, →, →, ↓, ↓, ←, △, ↓, →.



POUVOIR D'ESCALADER LES MURS

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez enfoncé le bouton R1, en effectuant les manipulations suivantes : △, ↓, L2, →, ↑, ↓.

POUVOIR DE TÉLÉKINÉSIE

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez enfoncé le bouton R1, en effectuant les manipulations suivantes : ←, →, ○, ←, →, ←.

POUVOIR DE NAGER

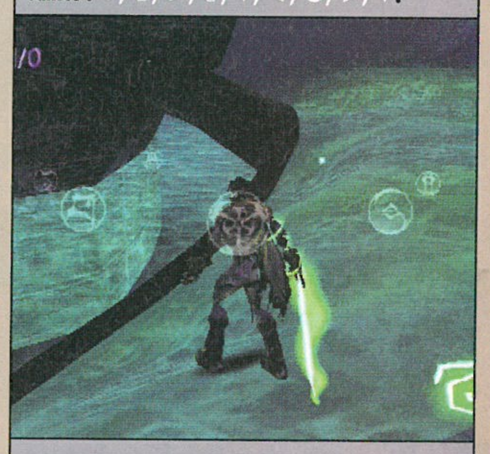
Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez enfoncé le bouton R1, en effectuant les manipulations suivantes : ↑, ○, ↓, →, ○, ←, ↑.

ACTIVER LE POUVOIR D'ENSERREMENT

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez enfoncé le bouton R1, en effectuant les manipulations suivantes : ↓, ↑, →, →, ○, ↑, ↑, ↓.

LA FORGE DE FEU

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez enfoncé le bouton R1, en effectuant les manipulations suivantes : ↓, ↑, →, ↑, ↓, ←, ○, →, ↓.



SORT DE FORCE

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez enfoncé le bouton R1, en effectuant les manipulations suivantes : ↓, ←, △, ↓, ↑.

SORT DE PIERRE

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez enfoncé le bouton R1, en effectuant les manipulations suivantes : ↓, ○, ↑, ←, ↓, →, →.

SORT DU SON

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez enfoncé le bouton R1, en effectuant les manipulations suivantes : →, →, ↓, ○, ↑, ↑, ↓.

SORT DE L'EAU

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez enfoncé le bouton R1, en effectuant les manipulations suivantes : ↓, ○, ↑, ↓, →.

SORT DE LUMIÈRE

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez enfoncé le bouton R1, en effectuant les manipulations suivantes : ←, ○, ←, →, →, ↑, ↑, ←.

La Scorebank

Découpe et conserve précieusement tes billets de 500 Joyscores.
Dès que tu as amassé un magot suffisant, rends-toi dans les boutiques Score-Games (dont la liste figure au verso des billets) où tu pourras te procurer pour...

4 000 Joyscores

soit un T-shirt, soit un bon d'achat de 50 F pour l'achat de 300 F de jeux d'occase.



2 000 Joyscores

soit un porte-clés, soit un bon d'achat de 30 F pour l'achat de 200 F de jeux d'occase.

7 000 Joyscores

un bon d'achat de 100 F pour l'achat de 400 F de jeux d'occase.



















Courrier

Courrier des lecteurs

En novembre, les arbres commencent à se dénuder, tandis que le souffle glacial de l'hiver s'installe. Une période idéale pour jouer et pour nous faire part de tous vos petits tracas. Alors, faut-il définitivement craquer pour la Dreamcast ? Devez-vous plutôt attendre les futures bombes de Sony et Nintendo ? Ou serait-il préférable de ressortir vos bonnes vieilles 16 bits ? En route pour un tour d'horizon complet de nos conseils, histoire de bien négocier ce saut de génération.

Dreamcast, pourquoi tant de haine ?

Loin de moi le souhait d'être le chevalier blanc du hérisson bleu, mais votre article intitulé « Faut-il acheter la Dreamcast ? » m'a un peu surpris. Pour résumer votre article, vous déconseillez l'achat de la Dreamcast en raison de son coût et en raison des plantages de Sega dans le passé. Certes, 1700 francs est un prix élevé, notamment si on le compare avec celui d'une PlayStation ou d'une N64. Mais, lors de sa sortie, la PlayStation ne dépassait-elle pas ce prix ? En outre, la Dreamcast intègre des composants, des périphériques (tels qu'un modem) qui peuvent justifier un tel prix. Nouvelle génération, nouveau prix, malheureusement. Alors, oui, Sega s'est planté avec la Saturn. Mais laissons-lui le temps de rattraper les erreurs que les (nouveaux) dirigeants de la firme reconnaissent avoir commises dans le passé. Rappelez que la console officielle de Sony n'arrive que dans un an. A cette date, si Sega n'a pas su nous convaincre, il sera temps de revendre sa Dreamcast.

NICOLAS

Notre but n'est nullement de « casser » la Dreamcast. Rappelez-vous que nous avions été les premiers à saluer l'arrivée de la console au Japon, en novembre dernier, et que nous lui avons consacré un livret spécial de 64 pages dans notre numéro de septembre, pour ceux qui ont la mémoire courte - à bon entendeur. En revanche, notre mission est de rester objectif et de conseiller les joueurs du mieux que nous le pouvons. C'est pour cela que notre article « Faut-il acheter la Dreamcast ? » (Joypad 90) recensait de manière équilibrée les forces et faiblesses de la machine. Tu trouves peut-être nos arguments exagérés, toutefois, il est indéniable que, pour l'instant, après un an d'exploitation au Japon, la machine n'a toujours pas décollé, que peu de titres officiels nous ont vraiment conquis, que l'attitude de Sega n'a finalement pas tant changé que cela et que nous n'avons toujours pas pu juger de la qualité des services Internet. Autant de raisons qui ont fait que notre conseil final invitait à la prudence. Contrairement à d'autres, nous attendons juste que la machine face ses preuves sur le terrain, histoire d'éviter d'éventuelles mauvaises surprises. Car, si pour certains, un investissement de 1700 francs peut paraître anodin, pour la plupart des joueurs un tel achat constitue souvent un lourd effort financier et passe généralement par la revente de leur ancienne machine. Alors, lorsque d'excellents titres sortent encore sur PlayStation et Nintendo 64, pourquoi ne pas profiter de ces derniers grands jeux, en attendant que la ludothèque de la Dreamcast s'étoffe de jeux de qualité et que la console voit son prix quelque peu décliner ? Tout le monde ne semble pas avoir compris la teneur de l'article dont la vocation était la sagesse et non la polémique.

Pas de virus chez moi

J'ai l'intention d'acheter la Dreamcast, mais il y a quelque chose qui me préoccupe au sujet de son modem. En effet, c'est peut-être génial de pouvoir surfer sur le Net, mais pour ceux qui connaissent les PC, Internet signifie aussi les virus « Tchernobyl », « Vendredi 13 » et j'en passe. Ces virus véhiculés par les e-mails ou les sites non sécurisés prolifèrent actuellement et j'aimerais savoir si les nouvelles consoles seront protégées contre ce type de nuisance ? Pour l'instant, je doute que Sega, Sony et Nintendo, qui prévoient tous des connexions Internet, se soient penchés sur ce problème majeur. Et tant que je n'aurai pas la certitude d'être immunisé contre ces virus, je ne surferai pas sur Internet avec une console quelle qu'elle ce soit.

JEAN-PIERRE CHATAIN, DE GRENOBLE

Des virus circulent sur Internet, c'est un fait. Pourtant, pas de panique, car, contrairement aux PC, les consoles actuelles n'ont quasiment aucune chance de souffrir des microbes informatiques rôdant sur le Net. Pour l'instant, en tout cas... Afin de comprendre pourquoi, il suffit de s'attarder trois secondes vingt-cinq sur le mode de fonctionnement d'un tel programme. Comme son nom l'indique, pour être effectif, le virus doit s'accrocher à un fichier informatique et le parasiter. Mais sur Dreamcast, que pourrait-il bien parasiter ? En effet, pour l'instant, aucun disque dur n'est disponible, ce qui sous-entend aucun stockage permanent d'information dans la console, car même le programme Windows CE réside directement sur les GD-Rom des jeux qui l'utilisent. Toutes les données chargées dans la console disparaissent donc à chaque mise hors tension de la console. Quant aux e-mails, ils sont enregistrés sur un site géré par Sega. Dans ce cas, si quelqu'un risquait d'être piraté, ce serait la société Sega et non pas vous. Ah si, tiens, au pire, si on cherchait bien le scénario catastrophe, vous pourriez peut-être vous faire pirater votre VMU, mais bon, avouez qu'il y a plus grave dans la vie. En clair, si un vilain hacker tentait de vous taquiner lorsque vous êtes branché sur le Net (le reste du temps, vous êtes complètement inaccessible), éteindre sa console, ne serait-ce qu'une seconde, suffirait à le chasser ! Y a pas à dire, les consoles, c'est vraiment la classe !

Des génies au chômage ?

Salut Joypad ! Grand fan de la série Final Fantasy, je me pose

plusieurs questions concernant l'avenir de certains de ses créateurs. Ainsi, je me demande ce que vont faire Nobuo Uematsu et Tetsuya Nomura maintenant qu'il a été déclaré que Final Fantasy IX se ferait sans eux ? J'aimerais aussi savoir s'il existe une chance, même infime, que le single « Eyes on Me » (NDLR : l'un des thèmes principaux de FFVIII) de Faye Wong soit distribué en France ? Pour conclure, a-t-on une chance de voir Grandia débarquer chez nous ?

ERIC LAGARRIGUE, DE L'ILE DE LA RÉUNION

Hum, Final Fantasy VIII s'apprête à peine à sortir en France, que déjà les fans de la première heure souhaitent en savoir plus sur le prochain volet... ou plutôt sur l'avenir de ses créateurs ! En effet, Nobuo Uematsu, le musicien fétiche de la série depuis les origines et Tetsuya Nomura, le character designer sur FFVII et VIII, ne rempileront pas pour le neuvième épisode. Un titre qu'on annonce déjà comme très particulier, mais nous serons fixé le 23 novembre, en attendant le suspens continu. En ce qui concerne Nomura San, le petit gars s'est tourné vers le développement de The Bouncer, le premier titre de Square sur PlayStation 2 ! Rien que ça. Tandis que, dans son coin, après avoir achevé la préparation d'un album réorchestré de Final Fantasy VIII (prévu pour la fin novembre au Japon), Nobuo Uematsu semblerait se préparer à un projet d'envergure. Certains parlent de la direction de la BO du film FF prévu pour 2001 ! Les fans croiseront les doigts, en tout cas. Quant au single de la charmante Faye Wong et Grandia, leur destin est contrasté car, si le premier a peu de chance d'arriver en France, Grandia sortira bel et bien sur PlayStation européenne dans quelques mois. Décidément, les amoureux de RPG sont gâtés ces derniers temps. Tant mieux !

Alors là, j'comprends pas

Salut à tous, voici ma question. Tandis que la Dolphin doit sortir dans un an, au Japon, je me demande bien à quoi pourra servir le DD64 de Nintendo ? De plus, la cartouche de Resident Evil 2 aura une capacité de 512 MB égale à celle d'un DD ! En fait, je crois que Nintendo est un peu perdu en ce moment. De plus, je trouve aussi qu'en sortant après tout le monde, la Dolphin risque de se trouver dans une situation très complexe. Qu'en pensez-vous ?

ANTHONY LE MOIGNE, DE PLÉSIDY

A quoi pourra bien servir le DD64 ? Pfffuii, c'est pourtant évident ! Il servira, hum, oui, enfin, tu vois, il devrait servir à... bah, en fait, à rien du tout pour nous, vu qu'il ne sortira probablement jamais du territoire japonais ! Dans le fond, les seuls avantages de cet accessoire, empereur incontesté des retards à rallonge, sont de proposer un format réinscriptible permettant à Nintendo de créer des add on comme le Zelda Ura ou l'éditeur de circuits de F-Zero X, mais aussi d'apporter des capacités Internet à la N64 (un petit modem est, en effet, intégré). Très franchement, le DD64 a mis beaucoup trop de temps à voir le jour et ne servira qu'à faire patienter les Nintendo-maniaques nippons avant l'arrivée de la Dolphin. Une console qui, de l'aveu même de Shigeru Miyamoto, devrait avoir des difficultés pour sortir fin 2000 comme prévu. Ça commence. Entre temps, la Dreamcast et la PlayStation 2 auront déjà durement bataillé... et Nintendo emmagasiné du retard. Mais comme d'habitude, ce seront les jeux qui feront la différence et, si les développeurs Dolphin surprennent tout le monde, rien ne sera perdu pour la firme du père Mario. A dans un an.

C'était le bon temps

Hello les gars. Mon fils de 8 ans et moi possédons une Nintendo 64 et, s'il n'est pas difficile sur le choix des jeux, moi, si ! Etant une fille, j'attache beaucoup d'importance aux graphismes. Et franchement, je trouve certains jeux assez laids. Dans Castlevania 64 ou Mission Impossible, par exemple, les personnages ont vraiment de drôles de tête. Innocente, je croyais que les nouvelles consoles (64 bits) étaient faites pour des graphismes jamais vus... Que des promesses, puisque ma Super Nintendo était tout aussi bien avec des jeux comme The Lost Viking, Secret of Mana, Super Métroïd, Prince of Persia, Donkey Kong et j'en passe. Rendez-moi ma vieille console ! De plus, pourquoi n'y a-t-il pas une Lara Croft ou un Legacy of Kain 2 sur Nintendo 64 ? Après avoir joué à Zelda 64 et en attendant Pokemon sur Game Boy Couleur, plus rien ne m'intéresse. Sniff.

BRIGITTE ET MARTIN DE METZ

Rien de plus triste qu'une mère désabusée, tiens ça nous a rendus tout morose à la rédac'. Et puis c'est vrai qu'à la simple évocation de titres tels que Secret of Mana ou Super Métroïd, certains d'entre nous n'ont pu s'empêcher de verser une petite larme. Mais un peu de cran, ressaisissons-nous. En effet, sur Nintendo 64, malgré l'absence de la belle Lara et du mystique Raziel, des titres devraient aussi vous réjouir. Parmi les plus tout jeunes, Mario 64 nous apparaît toujours aussi excellent et que dire de Banjo et Kazooie ? En outre, comme vous semblez apprécier les aventures de Donkey, sachez qu'une nouvelle version bien sympathique débarque bientôt sur N64 (voir évènement), sans oublier d'évoquer le surprenant Rayman 2 (voir Test).

Pour nous contacter

La rédaction :
redacpad@club-internet.fr
T.S.R. : morisse@club-internet.fr
Trazom : trazom@club-internet.fr
Greg : ghellot@hfp.fr
Gollum : jchieze@hfp.fr
Chris : cdelpierre@hfp.fr
Elwood : ftarrain@hfp.fr
RaHaN : gszriftgiser@hfp.fr

Pour nous écrire :
Joypad, courrier des lecteurs, 124, rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex

Le mois de la variété

Ce mois-ci, une fois encore, il y en aura pour tous les goûts. Les spécialistes des accessoires et les constructeurs ne manquent pas d'idées. Cela tombe plutôt bien car les joueurs ne manquent pas, eux non plus, d'imagination. On devrait s'y retrouver.



La N64 en couleurs

Nintendo a eu une idée. Une de plus. Désormais, vous pourrez trouver des N64 et des manettes assorties, de couleur et semi-transparentes. Voilà, au moins, vous serez au courant. Ça ne change rien au monde merveilleux des jeux vidéo mais peu importe. Peut-être aurons-nous, du coup, plus de joueuses, qui sait.
Prix habituel
Distributeur : Nintendo



Memory card avec boîtier

Si vous ne trouvez pas les boîtiers officiels commercialisés avec les memory card Sony ou si vous en avez déjà cassées plusieurs et craignez pour elles, vous pouvez désormais acheter ces cartes mémoire-là. La carte en elle-même n'a rien de bien particulier : il s'agit d'une capacité de 15 blocs standard. Le petit boîtier cristal, quand à lui, est fort bien étudié : sa fermeture est très étanche et le plastique particulièrement solide, pour peu qu'on ne s'amuse pas à sauter dessus à pieds joints. De plus, quatre petits supports s'enclenchent dans quatre petits trous, si vous souhaitez empiler plusieurs boîtiers proprement. Enfin, l'ensemble comprend également des étiquettes, comme pour le modèle officiel.
Prix : 69 F
Distributeur : Big Ben



Accessoires

A près les stickers pour console, voici venir les productions au
sign plus palpable. La société
antis produit, en effet, toute une
mme de produits, paddles, memory
rd, volants, etc. avec des design
iables pour tous ceux qui trouvent
gris vraiment lassant. Nous avons pu
ter, ce mois-ci, un de ces paddles
al Shock, dont la qualité est tout bon-
nent la même que celle des manettes
icielles. De plus, puisque le chan-
nent radical d'esthétique lui permet
alement de reprendre la forme
cielle, on a droit aux mêmes spé-
cations que le Dual Shock de
ny. Nous devrions recevoir le reste
la gamme dès le mois prochain
r test, mais sachez que vous devriez
uver les premiers produits (labellés
niper »), dans les magasins, dès
embre. Une initiative agréable, d'autant
elle concernera toutes les consoles, c'est-
ire la N64 et bientôt la Dreamcast.

: environ 160 F
tributeur : Atlantis

V-box

Le VGA Box Dreamcast donne des idées. Big Ben sort donc un accessoire semblable, permettant de relier n'importe quelle console à un moniteur, mais avec quelques améliorations notables par rapport à l'accessoire de Sega. Le principal problème de ce dernier était, en effet, l'impossibilité d'utiliser le moniteur du PC pour le PC lui-même, sans débrancher l'ensemble. Avec le V-Box, au moyen d'une simple dérivation Carte VGA/V-Box/Moniteur et d'un switch, vous pouvez passer de l'image de la console ou de ce qui est branché au boîtier à celle du PC sans rien changer. Mais ce confort est tout de même au prix d'une perte de qualité certaine par rapport à l'image directe : votre image sur écran PC sera, en effet, un peu floue, sans doute à cause d'une perte de signal importante résultant des composants. Et puisqu'on parle de qualité de signal, en ce qui concerne l'image de la console sur le moniteur : c'est très satisfaisant. Bien que trop contrastée, celle-ci conserve des couleurs très correctes, et la faible résolution passe bien grâce à un léger flou. Côté vidéo, donc, nous avons deux entrées : une composite (RCA standard) et une S-Vidéo. La différence de qualité entre les deux est négligeable, si ce n'est des couleurs un peu moins baveuses en S-Vidéo. On notera que les deux sont gérées indépendamment, ce qui permet donc de faire converger trois signaux vers le moniteur (PC, console et camescope ou magnétoscope, par exemple). Côté son : deux entrées, (droite et gauche) RCA et une sortie mini-jack, permettant de brancher, au choix, un casque ou des mini-baffles ou de rediriger le son vers l'entrée ligne d'une carte son PC. Enfin, ne perdez pas de vue que le boîtier doit être alimenté, il prendra donc une prise supplémentaire dans votre coin hi-fi vidéo. Un accessoire intéressant, car seul sur ce créneau, et dont la qualité globale est satisfaisante. Néanmoins, les possesseurs de Dreamcast lui préféreront le VGA-Box, supérieur en qualité. Pour les autres, si le V-Box leur est utile, c'est donc un achat intéressant et pratique.

Prix : 499 F
Distributeur : Big Ben

Memory card V-Rally

Dans la même vague d'inutilité du mois, après les N64 recoquées, la Memory Card V-Rally. En forme de Peugeot 206, elle n'a rien de particulier, à part son design spécial fans de V-Rally. Elle fait donc 1MB, comme une memory standard (15 blocs) et fonctionne parfaitement bien. Au moins, vous saurez que ça existe et vous pourrez même pousser le vice jusqu'à jouer avec en voiturettes, en postillonnant et en faisant « vrrrrrrrrr ». Top, non ?

Prix : 69 F
Distributeur : Infogrames

Special Thanks

Joypad tient à remercier pour leur collaboration les magasins suivants :

Alliance Games (Blois), Console et Vous (Grenoble), Cyner J (La Rochelle), Fantasy Games (Lyon), Game Station (Paris), Loisirs Occasion (Lyon), Maxxi Games (Paris), Recycle Ware (Paris), Score Games (Paris), Score Mania (St Germain), Stock Games (Nice), Top Games (Montpellier), Videocaz' (Clermont).

LE MOIS PROCHAIN

Le mois prochain, Joypad testera un étrange accessoire venu tout droit des labos de chez Infogrames. Baptisé pompeusement le Gant Evolution Control System, ce Glove plus avancé se compose d'un Evolution Reactor (le gant) qui détecte les mouvements de la main et du Evolution Gripstick (la manette), composé lui de plusieurs boutons de fonction et d'action. On vous en dit plus le mois prochain !



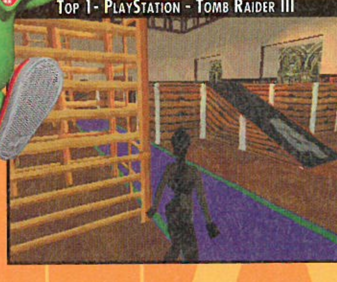
LES PRIX DE L'OCCASION

PLAYSTATION	Prix 1*	Prix 2*
Metal Gear Solid	245	270
WipEout 3	250	270
Driver	250	270
Soul Reaver	250	270
Tekken 3	150	150
V-Rally 2	250	270
Silent Hill	250	250
Resident Evil 2	150	150
Tomb Raider III	150	150
X-Files	270	250
Tenchu	200	200
Tony Hawk's Pro Skater	270	270

NINTENDO 64	Prix 1*	Prix 2*
Zelda	250	280
WipEout 64	210	250
F Zero-X	225	225
Turok 2	240	270
Banjo Kazooïe	200	225
Rogue Squadron	225	225
Castlevania 64	250	250
Monaco Grand Prix Simulation	270	300
GoldenEye	190	225
V-Rally 99	200	225
Ten Eighty Snowboarding	180	225

*Prix 1: Le prix 1 n'a rien à voir avec le premier prix. Il s'agit juste d'une moyenne entre les prix que nous avons eus grâce à notre ami le téléphone, desquels nous avons tèj' le plus baleze et le plus faible. Pas de jaloux.
*Prix 2: Le prix 2 n'a rien à voir avec un deuxième prix. Il s'agit d'un conseil de vous à moi, ou de moi à vous, enfin, bref, un prix qu'il serait sage de considérer comme plafond, à moins bien sûr, que votre loisir favori soit de jeter des thunes p les fenêtres.

Avec les magasins Score Games, les tops de l'okaz



Top 1- PlayStation - Tomb Raider III



Top 2- PlayStation - Metal Gear

Top Okaz PlayStation

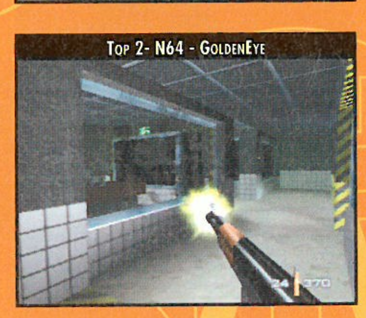
1 . . . . Tomb Raider III
2 . . . . . . Metal Gear Solid
3 . . . . Silent Hill
4 . . . . Tomb Raider II
5 . . . . Driver
6 . . . . Syphon Filter
7 . . . . Soul Reaver
8 . . . . Gran Turismo
9 . . . . FIFA 99
10 . . . . Coolboarders 2

Top Okaz Nintendo 64

1 . . . . Zelda
2 . . . . GoldenEye
3 . . . . Mario 64
4 . . . . V-Rally 99
5 . . . . Star Wars Racer
6 . . . . 1080° Snowboarding
7 . . . . Diddy Kong
8 . . . . Banjo Kazooïe
9 . . . . Star Wars Rogue Squadron
10 . . . . Mario Party



Top 1- N64 - Zelda



Top 2- N64 - GoldenEye

Joypad mode d'emploi

Durant ce mois de septembre, la rédaction aura vécu au rythme du Japon, en prenant quotidiennement des nouvelles de nos deux globe-trotters chapeautés par l'éminent Banana San.

MARDI 14 SEPTEMBRE

>>>>> 11 : 10

Greg et Gollum sont à l'aéroport pour prendre l'avion direction Tokyo. A cause du mauvais temps, le vol est retardé et ils manquent la correspondance à Londres. Ça commence bien. Le vol suivant est plein à craquer. Greg et Gollum usent de leur charme et entrent dans l'avion...

MERCREDI 15 SEPTEMBRE

>>>>> 14 : 37

Greg emmène Gollum à Shibuya, un quartier de Tokyo branché, plein de jeunes filles à la mode. Gollum est aux anges : « Ouah, c'est incroyable, elles sont pas terribles dans les mags mais, en vrai, c'est des bombes ! »

>>>>> 17 : 30

Gollum craque et commence à acheter quelques straps (porte-clés souples) à l'effigie de Pingu et Pikachu.

JEUDI 16 SEPTEMBRE

>>>>> 18 : 12

De retour à l'hôtel, Gollum et Greg déballent les achats de la journée. Gollum découvre avec horreur qu'il a oublié pour 1000 francs de CD dans le métro. Paniqué, puis dégoûté, il reste prostré sur le lit sans vouloir parler.

>>>>> 19 : 16

Convaincu par Greg d'aller au service des objets trouvés de la gare, Gollum retrouve enfin ses CD chéris qu'un honnête Japonais avait rapportés. « Franchement, le Japon, c'est trop bien. Ils ont vraiment tout compris à la vie ! », Gollum ne s'en remettra jamais...

VENDREDI 17 SEPTEMBRE

>>>>> 9 : 10

Arrivés au Tokyo Game Show, Greg et Gollum se jettent sur la PlayStation 2.

>>>>> 14 : 50 (EN FRANCE)

Kendy vient d'échanger son lecteur mini-disc avec Stef (spécialiste de nos images) contre un lecteur de DVD pour PC d'une valeur de 690 francs. A Elwood, qui lui apprend qu'il s'est fait avoir, sachant que le lecteur mini-disc valait 1500 francs, il répondra sans sourciller : « Mais, euh, je m'en fous, je l'ai amorti, ça fait 4 mois que je l'ai acheté ! »

>>>>> 15 : 20 (AU JAPON)

Greg et Gollum sont à la conférence d'Eno Kenji, créateur de D2. Ce dernier ouvre par erreur le debug menu en pleine démonstration, transformant le jeu en bouillie de pixels. « Excusez-moi, je me suis trompé de bouton, regardez ! » et il commence à présenter les bugs du jeu sous les yeux horrifiés de son manager.

>>>>> 15 : 45

Greg, qui passe devant le stand d'Electronic Arts, se fait draguer par une des hôtesses déguisée en paramilitaire. Greg jubile et court chercher Gollum pour lui raconter l'événement.

>>>>> 17 : 13

Greg amène Gollum au stand d'Electronic Arts, pour lui montrer la jeune fille en question, qui se jette alors à son bras pour prendre une photo. Gollum est hyper dég. Le Japon, ça laisse des traces.

LUNDI 21 SEPTEMBRE

>>>>> 16 : 35

Gollum est rentré mais Greg est resté au Japon, pour rencontrer Yamauchi Kazunori, le créateur de Gran Turismo 2 et 2000 sur Play 2. Ce dernier invite Greg à se rendre dans la salle de modélisation des voitures, ce que Greg accepte, un sandwich à la main. Dans l'ascenseur, il demande si la PlayStation 2 que porte Y. Kazunori est lourde. Plutôt que de répondre, ce dernier la lui lance, Greg la récupère, les mains grasses.... Sur la PlayStation 2 et sur toutes les photos prises par les journalistes européens présents, deux traces de gras... Les doigts de Greg. Greg a la honte de sa vie !





MERCREDI 29 SEPTEMBRE

>>>>> 16 : 48

RaHaN attrape un lourd cendrier qui se trouve sur une étagère et demande : « Tiens, mais qu'est-ce qu'il fait là ce cendrier ? » L'objet ne faisant plus contre-poids, l'étagère cassée s'écroule sur RaHaN. Traz : « T'as compris ce qu'il faisait là ? »

>>>>> 18 : 25

Gollum, tout fier, lance à Jean : « Vous voyez mon strap Pingu que j'ai mis sur mon blouson ? Ben, aujourd'hui, y a une fille dans la rue qui l'a trouvé mignon et qui m'a abordé ! » Jean ne sait plus que penser des filles, ni de Gollum d'ailleurs.

JEUDI 30 SEPTEMBRE

>>>>> 16 : 56

Greg joue à Galerians et entend derrière lui Kendy chantonner : « Hmm, du rôti ! » Greg se retourne et voit, effectivement, un beau rôti que Kendy s'apprête à manger. « C'est du rôti ? » « Ben, ouaip ! » « Tu vas pas manger ça ? » «Ben, si, c'est du rôti ! »

VENDREDI 1ER OCTOBRE

>>>>> 18 : 35

Carlos et Lies du studio de Toka viennent nous présenter Soul Fighter, sur Dreamcast. On discute, on discute et on terminera une heure plus tard en mini-tournoi sur Soul Calibur. Stéphanie (attachée de presse), dépitée, s'éclipsera pour laisser les deux acharnés affronter les journalistes de la rédac'.

LUNDI 4 OCTOBRE

>>>>> 13 : 36

Jean se pointe et raconte qu'une fois de plus, il s'est fait agresser, alors qu'il rentrait des courses, par une quinzaine de gars qui lui ont fait les poches sans rien trouver. Il conclura : « Heureusement qu'ils n'ont pas piqué mes citrons, je devais faire du Pisco ! » Kendy lui prendra la tête toute la journée : « Ton calvaire n'est pas fini, ils vont te retrouver et te faire payer un impôt sur la vie ! »

MERCREDI 6 OCTOBRE

>>>>> 14 : 40

Gollum vient d'arriver à la rédac' et nous raconte : « C'est dingue, j'avais réussi à tout oublier mais, hier, je discutais sur le Net avec Fleur (attachée de presse de Sony) qui m'a reparlé de Kournikova. Et je suis allé sur le site et y avait des tas de photos. Et là, je crois que c'est pire qu'avant, je l'aime ! »

>>>>> 20 : 15

Chris discute avec Gollum : « Franchement, tu l'aimes parce qu'elle est célèbre et mignonne, pas pour elle ! Si Arantza Sanchez avait la même personnalité, tu tilterais même pas ! »

>>>>> 22 : 35

Revenus du restaurant, Traz, Gollum et Gana (Joystick) sont partis pour bien bosser une partie de la nuit.

JEUDI 7 OCTOBRE

>>>>> 12 : 15

Greg appelle Traz, pour le prévenir qu'il sera en retard car un camion a défoncé sa voiture. Réponse de Traz : « Attends, j'comprends rien, j'suis decker, on a passé une partie de la nuit à jouer à Winning Eleven 4 avec Gollum, je suis pas rentré chez moi. »

VENDREDI 8 OCTOBRE

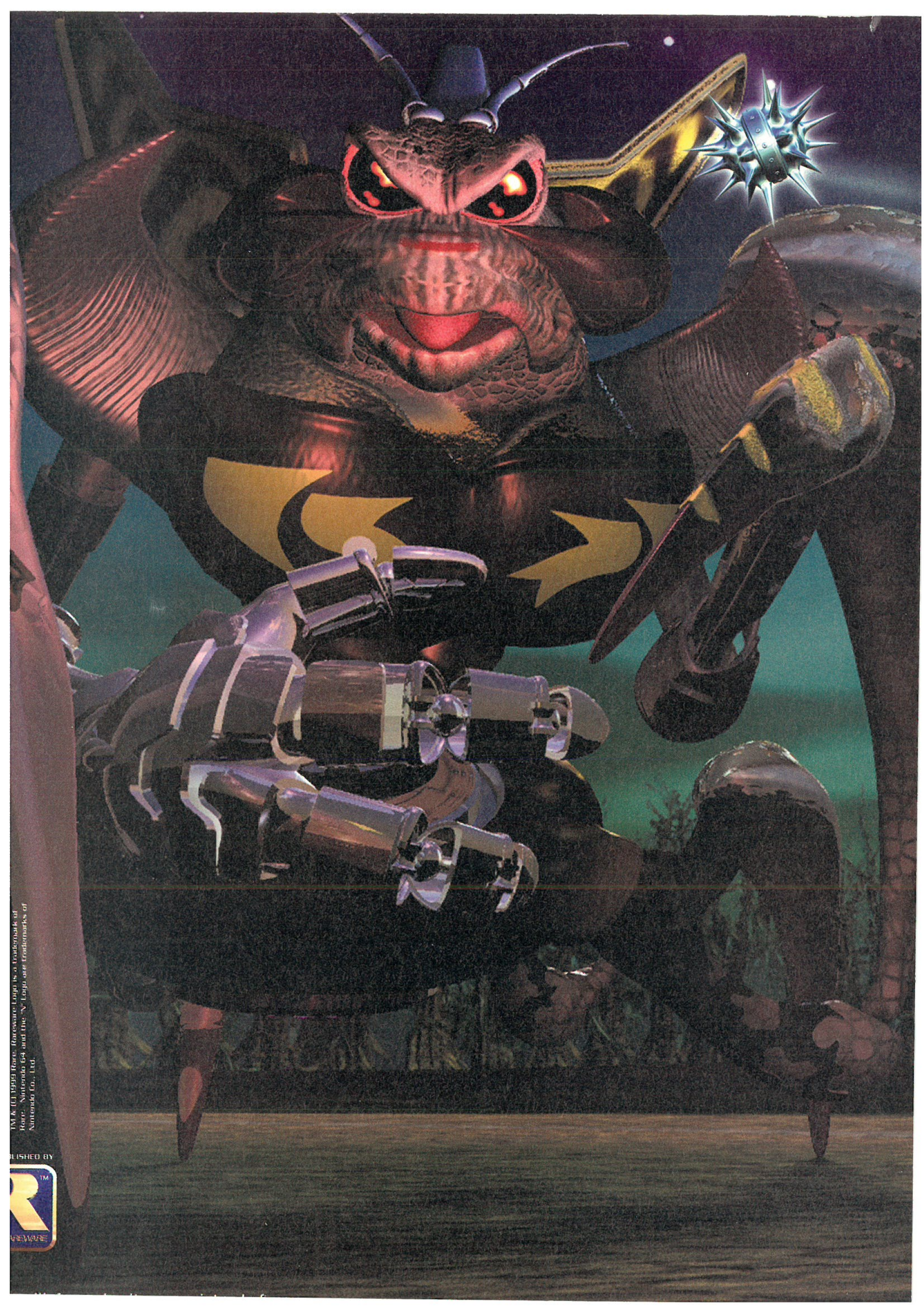
>>>>> 15 : 18

Elwood déballe le petit sac Sega qu'il a reçu en cadeau la veille, lors de la fête pour le lancement de la Dreamcast. En sortant un tube de gel coiffant, notre Elwood sans un cheveu sur le caillou, s'exclame : « Ah ben, voilà ce qu'il me fallait ! Chez Sega, ils savent faire plaisir aux gens. »

LUNDI 11 OCTOBRE

>>>>> 13 : 51

Greg, un peu éclaté, regarde Elwood jouer à un jeu de voitures sur N64 et s'écrie : « Ouah, c'est vachement mieux que vendredi, Ridge Racer 64 ! » Réponse pleine de tact d'Ewlood : « Euh là, c'est plus Ridge Racer, c'est World Driver... ».


TM & (C) 1999 Rare. Rareware Logo is a trademark of Rare. Nintendo 64 and the "N" Logo are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
LISHED BY
TM
AREWARE



LUS C'EST GROS
PLUS ÇA GICLE
JET FORCE
GEMINI
Eclaboussez la galaxie des tripe
gluantes d'aliens pas beaux.
Contrôlez trois
personnages futuristes.
Armez-vous jusqu'aux dents.
Et foncez comme un barbare
psychotique à travers plus
de 120 niveaux remplis
de bestioles à sang froid et vert.
NINTENDO6